

PEREMPUAN DAN *GAMES ONLINE*
(STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL TENTANG PEMBENTUKAN
IDENTITAS *FEMALE GAMERS* PLAYER UNKNOWN'S BATTLE
GROUNDS (PUBG))

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Oleh
Viorenita Widya Hutabarat
(155120200111058)



PEMINATAN MANAJEMEN KOMUNIKASI
JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2018

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Perempuan dan Games Online

**(Studi Etnografi Virtual tentang Pembentukan Identitas
Female Gamers Player Unknown's Battle Grounds (PUBG))**

Disusun Oleh:

Viorenita Widya Hutabarat

155120200111058

Telah diuji dan dinyatakan LULUS dalam ujian Sarjana Pada

Senin, 17 Desember 2018

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



Wifka Rahma S, S.I.Kom., M.Si

NIP. 2016078704152001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Prof. Dr. Utri Ludigdo, Ak.

NIP. 196908141994021001

LEMBAR DAFTAR PENGUJI SKRIPSI

Skripsi ini telah diuji oleh tim penguji pada tanggal 17 Desember 2018 dengan daftar penguji sebagai berikut:

No.	Nama	Jabatan Penguji
1.	Wifka Rahma S, S.I.Kom., M.Si	Ketua Majelis Sidang
2.	Reza Safitri, S.Sos.,M.Si.,Ph.D	Anggota Sidang Majelis Penguji I
3.	Ika Rizki Yustisia, S.I.Kom., M.Si	Anggota Sidang Majelis Penguji II

LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Viorenita Widya Hutabarat

NIM : 155120200111058

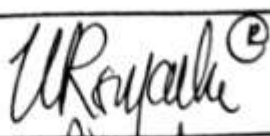

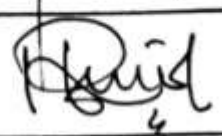
Tanggal Ujian : 17 Desember 2018

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Peminatan : Manajemen Komunikasi

Judul Skripsi : “ Perempuan dan Games Online (Studi Etnografi Virtual tentang Pembentukan Identitas Female Gamers Player Unknown's Battle Grounds (PUBG))

Telah direvisi dan disetujui oleh Tim Penguji

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Wifka Rahma S, S.I.Kom., M.Si	
2.	Reza Safitri, S.Sos.,M.Si.,Ph.D	
3.	Ika Rizki Yustisia, S.I.Kom., M.Si	

LEMBAR ORIGINALITAS

Nama : Viorenita Widya Hutabarat

NIM : 155120200111058

Jurusan/Peminatan : Ilmu Komunikasi/Manajemen Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **PEREMPUAN DAN GAMES ONLINE (Studi etnografi virtual tentang pembentukan identitas *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG))** adalah benar-benar karya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya sendiri dalam skripsi ini diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Malang, 6 Desember 2018

Yang Membuat Pernyataan



Viorenita Widya Hutabarat

NIM: 155120200111058

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perempuan dan Games Online (Studi Etnografi Virtual tentang Pembentukan Identitas *Female Gamers Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*)”** dengan lancar dan di waktu yang tepat dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya.

Dalam proses melakukan penyusunan skripsi, penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, dukungan, dan motivasi dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Antoni, S.Sos, M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Brawijaya.
2. Ibu Wifka Rahma S, S.I.Kom., M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan dan dukungan kepada penulis.
3. Ibu Reza Safitri, S.Sos.,M.Si.,Ph.D dan Ika Rizki Yustisia, S.I.Kom., M.Si selaku dosen penguji ujian skripsi.
4. Keluarga yaitu Papa, Mama, Maria, dan Mario yang senantiasa memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
5. Marin Putri Jenni, Maharani Oktavia, Florencia Audy, Asry Sihombing, Jonathan Perdana, saudara perjuangan yang telah memberikan dukungan, mendengarkan keluh kesah, dan bersedia untuk direpotkan.

6. Faizah Kamilah, Shofiy Petrina, Serra Novita, Cici Rahma, Holly Madinah, dan Regina Yongzals, sahabat yang selalu memberikan motivasi, dukungan, doa, dan saran untuk penulis.
7. Sarah Olivia Santoso (Sarah Viloid), Namidya Ayu Kartika (Memey), Jessica Azali (Jelly), Karina Anggraeni (Veereesa), selaku informan yang bersedia meluang waktunya untuk memamarkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
8. Teman-teman serta pihak lain yang telah membantu penulis selama ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis telah menyusun skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Namun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh penulis. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Malang, Desember 2018

Penulis

ABSTRAK

Viorenita Widya Hutabarat, 155120200111058, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Brawijaya. Perempuan dan Games Online (Studi etnografi virtual tentang pembentukan identitas *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)). Pembimbing: Wifka Rahma Syauki, S.I.Kom., M.Si.

Saat ini, *game online* sedang menjadi *tren* di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari komunitas *game online* yang mencapai 6.000.000 lebih pengguna (Falamartha, 2013) dan sebanyak 43,7 juta gamers pada tahun 2017 di Indonesia (Osborn, New Zoo, 2017). Di dalam dunia *game online* juga dapat tercipta pembentukan identitas diri melalui percakapan atau interaksi yang dilakukan oleh para pemain *game online* tersebut, seperti *chatting*, *gaming*, maupun *transactioning* (Friono, 2013). *Game* juga lebih banyak diminati oleh laki-laki daripada perempuan dikarenakan *game* itu sendiri dianggap sebagai aktivitas maskulin atau terbatas sebagai hiburan untuk laki-laki. Selain itu, *game* juga menyinggung perempuan karena karakter perempuan dalam *game* kerap kali digambarkan sebagai objek yang mengguggu penyelamatan laki-laki dan objek tatapan laki-laki (Bryce & Rutter, 2002). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembentukan identitas *female gamers* dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG). Penelitian ini menggunakan metode studi etnografi virtual dengan melakukan *online interview* dengan 4 orang *female gamers* yang juga merupakan seorang *youtuber* dan melakukan observasi melalui video yang diunggah oleh *female gamers* di *Youtube*. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya sekalipun Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) identik dengan permainan laki-laki, namun *gamers* perempuan tetap membentuk identitas *virtual* mereka sebagai perempuan dan memperhatikan penampilannya. Penelitian ini memberikan padangan bahwa *game online* tidak lagi dianggap sebagai aktivitas maskulin atau terbatas sebagai hiburan untuk laki-laki. Namun saat ini perempuan juga dapat terlibat dalam *game online* dan perempuan juga cukup tertarik dengan *game online*.

Kata kunci: *game online*, perempuan, identitas virtual, Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)

ABSTRACT

Viorenita Widya Hutabarat, 155120200111058, Communication Studies, Faculty of Social and Political Sciences, Universitas Brawijaya. Women and Online Game (Virtual Ethnographic Studies on Identity Formation of Female Gamers in Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)). Supervisor: Wifka Rahma Syauki, S.I.Kom., M.Sc.

Nowadays, online game is becoming a trend in Indonesia. This can be seen from online gaming community in Indonesia that consists of more than 6.000.000 members (Falamartha, 2013) and as many as 43,7 million gamers within 2017 (Osborn, New Zoo, 2017). The world of online game can also create a form of self-identity through conversations or interactions carried out by the players, such as chatting, gaming, and transacting (Friono, 2013). Men are found to be more interested in gaming than women, because game is considered to be a masculine activity or limited as entertainment for men. In addition, game can be considered offending for women, where female characters in game are often considered as object-waiting for men's rescue and as object of male's gaze (Bryce & Rutter, 2002). This study aims to find out how female gamers form their identity in game titled Players Unknown's Battle Grounds (PUBG), using virtual ethnographic method by conducting online interviews with 4 female gamers who are also a Youtuber and making observations through videos uploaded by female gamers on Youtube. The results showed that even though Player Unknown's Battle Grounds Player (PUBG) is commonly identified as game for men, female gamers still form their virtual identities as women and pay attention to their appearance. This study provides the view that online games are no longer considered masculine activities or limited as entertainment for men. But now women can also be involved in online games and women are also quite interested in online gaming.

Keywords: game online, women, virtual identity, Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	i
LEMBAR DAFTAR PENGUJI SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR ORIGINALITAS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	16
1.3 Tujuan.....	16
1.4 Manfaat.....	17
BAB 2.....	17
TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Penelitian Terdahulu.....	17
2.2 Computer-Mediated-Communication (CMC).....	20
2.3 <i>Game Online</i>	22
2.4 <i>Game as Social Praticce</i>	25
2.5 Identias Virtual.....	26
2.6 Gender dalam <i>Games Online</i>	28
2.7 Gender dan Identitas Virtual.....	30
2.8 Kerangka Pemikiran.....	31
BAB 3.....	33
METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Jenis Penelitian.....	33
3.2 Fokus Penelitian.....	36

3.3	Unit Analisis Data.....	36
3.4	Sumber Data	37
3.5	Teknik Penentuan Informan.....	37
3.6	Metode Pengumpulan Data.....	38
3.7	Teknik Analisis Data	40
3.8	Teknik Keabsahan Data.....	42
3.9	Etika Penelitian	43
BAB IV	44
PROFIL INFORMAN	44
BAB V	55
HASIL DAN PEMBAHASAN	55
5.1	Pemaknaan Perempuan terhadap <i>Game Online</i>	55
5.1.2	Alasan Perempuan bermain <i>Game Online</i>	56
5.1.3	Perempuan Bermain Banyak <i>Game Online</i>	59
5.2	Game bersinggungan dengan konteks kehidupan sehari-hari.....	60
5.3	Perempuan dan Laki-laki berbeda dalam Bermain Game	66
5.4	Computer-Mediated-Communication (CMC) dalam <i>Game Online</i>	71
5.5	Pembentukan Identitas Virtual <i>Female Gamers</i> dalam Player Unknown's Battle Grounds (PUBG).....	78
5.6	Diskusi	91
BAB VI	95
PENUTUPAN	95
6.1	Kesimpulan	95
6.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	103
INTERVIEW GUIDE	103
TRANSKRIP WAWANCARA	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Persentasi Pemain Game Berdasarkan Jenis Kelamanin dan Media Bermain	4
Gambar 1. 2 Persetase Pemain Game Berdasarkan Jenis Kelamin dan Umur	4
Gambar 1. 3 Pemain Menentukan Posisi dan Strategi untuk Membunuh Lawan. 11	
Gambar 1. 4 Tampilan avatar permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)	11
Gambar 1. 5 Tampilan avatar permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) yang dimainkan melalui PC	11
Gambar 1. 6 Tampilan avatar permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) yang dimainkan melalui Smartphone	12
Gambar 1. 7 Pemain Perempuan Game Player Unknown's Battle Grounds PUBG (Brazil)	14
Gambar 1. 8 Pemain Perempuan Game Player Unknown's Battle Grounds PUBG (Indonesia)	14
Gambar 4. 1 Tampilan Sarah saat <i>Live Streaming</i>	44
Gambar 4. 2 Tampilan Memey saat <i>Live Streaming</i>	46
Gambar 4. 3 Tampilan Jelly saat <i>Live Streaming</i>	47
Gambar 4. 4 Tampilan Veereesa saat <i>Live Streaming</i>	49
Gambar 4. 5 Tampilan Permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) PC	51
Gambar 4. 6 Tampilan Permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Mobile	51
Gambar 4. 7 Tampilan Permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) PC	52
Gambar 4. 8 Tampilan Permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Mobile	52

Gambar 5. 1 Veereesa bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) bersama temannya	70
Gambar 5. 2 Memey bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) bersama temannya	70
Gambar 5. 3 Sarah bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) bersama temannya	71
Gambar 5. 4 Jelly bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) bersama temannya	71
Gambar 5. 5 Tampilan aplikasi <i>discord</i>	72
Gambar 5. 6 Teman Memey menyuruh Memey untuk "goyang-goyang"	75
Gambar 5. 7 Memey bercerita tentang anak tetangganya	75
Gambar 5. 8 Jelly dan teman-temannya membahas lagu "wik-wik"	76
Gambar 5. 9 Jelly mengejek teman temannya yang tidur mendengkur	76
Gambar 5. 10 Veereesa bertanya tentang kebiasaan temannya yang merokok	76
Gambar 5. 11 Veereesa membahas tentang <i>editing</i> dan lagu dangdut	77
Gambar 5. 12 Sarah membahas tentang kentut dengan temannya	77
Gambar 5. 13 Sarah membahas tentang hatinya yang sepi	77
Gambar 5. 14 Memey menggunakan karakter perempuan yang menggunakan baju <i>mini</i> dan <i>hotpants</i>	81
Gambar 5. 15 Memey menggunakan karakter perempuan yang menggunakan baju <i>mini</i> dan <i>hotpants</i>	81
Gambar 5. 16 Tampilan Jelly menggunakan karakter perempuan dengan baju <i>mini</i> dan rok	82
Gambar 5. 17 Tampilan Jelly menggunakan karakter perempuan dengan baju berwarna <i>orange</i> dan tas <i>pink</i>	83
Gambar 5. 18 Tampilan Sarah menggunakan karakter perempuan dengan baju <i>mini</i> dan rok <i>mini</i>	84

Gambar 5. 19 Tampilan Sarah menggunakan karakter perempuan dengan baju <i>mini</i> dan celana berwarna <i>orange</i>	84
Gambar 5. 20 Tampilan Veereesa menggunakan karakter perempuan dengan baju <i>mini</i> dan rok berwarna <i>pink</i>	85
Gambar 5. 21 Tampilan Veereesa menggunakan karakter perempuan dengan <i>dress</i> pendek	85

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hadirnya internet di dunia ini sangat terkait dengan munculnya istilah *new media* (media baru). Meskipun *new media* dalam perkembangannya tidak hanya terpaku kepada internet, namun internet adalah salah satu media atau alat yang paling menonjol dalam era *new media*. Internet juga berkembang secara terus-menerus, awalnya kehadiran internet dimanfaatkan untuk situs dan email, kemudian berkembang dimanfaatkan untuk blog, situs jejaring sosial, situs berbagi video, televisi internet, konferensi video, *game online* dan lain-lain (Situmorang, 2012). Masyarakat di era sekarang ini dapat dengan lancar dan mudah melakukan hubungan yang bersifat global dalam waktu yang relatif singkat dan melakukan komunikasi dengan siapa saja dan di mana saja hanya dengan menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet (LaQuey, 1997). Kehadiran teknologi internet memunculkan kemungkinan manusia untuk saling berhubungan secara virtual. Identitas manusia pun dapat tercipta melalui berbagai identitas virtual yang diasumsikan lebih dapat mengekspresikan diri dalam berkomunikasi dengan rekan virtual lainnya. Manusia yang terlibat dalam teknologi internet ini kerap kali dituntut mengubah dirinya untuk menyesuaikan dirinya dengan teknologi yang semakin luas (Herawati, 2011).

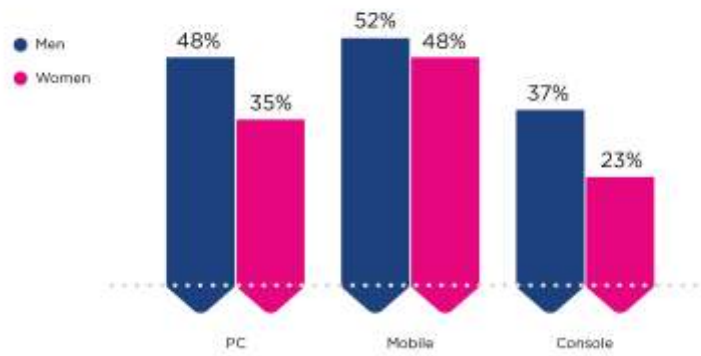
Kebutuhan masyarakat bisa terpenuhi lebih cepat dan mudah melalui internet. Melalui internet masyarakat dapat melakukan berbagai aktivitas seperti mencari dan membaca berita, menonton film, mendengarkan lagu, dan banyak lainnya. Selain itu, internet juga dapat digunakan untuk bermain *game online*. *Game online* merupakan *game* yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses secara online dan setiap pemainnya saling terhubung serta dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung antara satu pemain dengan pemain lainnya (Surbakti, 2017). *Game online* juga merupakan salah satu kegiatan yang paling sering dilakukan melalui internet setelah *email*, berita, media sosial, pengetahuan, dan multimedia (eMarketer, 2010). Dunia *game online* merupakan sebuah dunia di mana segala sesuatu disimulasikan relatif sesuai atau mirip dengan kenyataan atau disebut juga dengan dunia hiperrealitas. Lalu di dalam dunia *game online* juga dapat tercipta pembentukan identitas diri melalui percakapan atau interaksi yang dilakukan oleh para pemain *game online* tersebut, seperti *chatting*, *gaming*, maupun *transactioning* (transaksi berupa pembayaran) (Friono, 2013).

Bersamaan dengan kuantitas pemain *game online* yang meningkat di Indonesia, menyebabkan komunitas maya *game online* mencapai 6.000.000 lebih penggunaannya di Indonesia (Falamartha, 2013). *Game online* mengalami peningkatan dan kemajuan yang sangat signifikan dalam 12 tahun terakhir. Peningkatan dan kemajuan ini dapat dilihat dari semakin banyaknya pusat *game* di kota-kota besar

maupun kecil. Sejak *game online* melalui Nexian Online muncul pertama kali pada tahun 2001 di Indonesia, *game online* mampu menarik perhatian para pengusaha yang ingin mengawali pengembangan jaringan bisnis. Tidak lama setelah kemunculannya, telah beredar sekitar 20 judul *game online* dengan *genre* yang bervariasi. Jumlah pemain *game online* di Indonesia mengalami peningkatan antara 5%-10% setiap tahunnya disebabkan oleh pesatnya infrastruktur internet. Sepanjang tahun 2013, industri *game* di Indonesia mendapatkan penghasilan hingga US\$190 juta dengan tingkat pertumbuhan 35% dibanding tahun sebelumnya (Anjungroso, 2014). Menurut data dari *newzoo.com*, pada tahun 2017 ada sekitar 43,7 juta *gamer* di Indonesia yang menghabiskan hingga total \$880 juta. Hal ini menjadikan Indonesia menempati posisi ke-16 di seluruh dunia dalam hal pendapatan permainan dan menunjukkan bahwa tren *gaming* sedang sangat menjamur (Osborn, New Zoo, 2017).

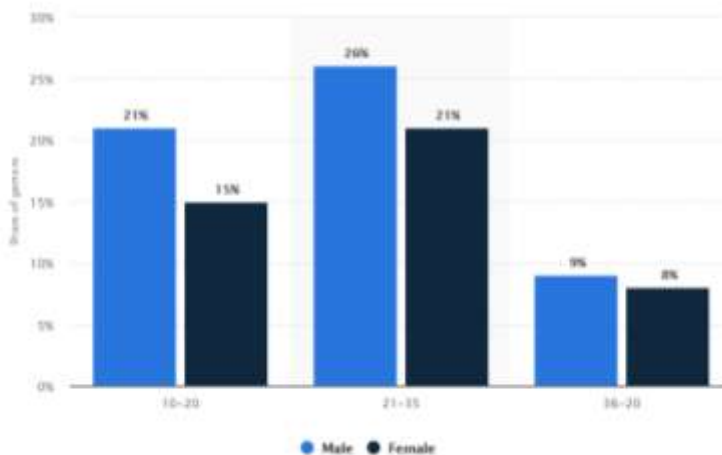
Baik di dunia maupun di Indonesia, persentase pemain *game online* laki-laki lebih banyak daripada kaum perempuan. Berdasarkan artikel dari *newzoo.com* yang melakukan penelitian terhadap 13 negara di dunia dan berusia 10-65 tahun yaitu klien dari *newzoo* itu sendiri secara *online*. Baik bermain *game* melalui *Personal Computer* (komputer pribadi), seluler, maupun konsol di lebih banyak diminati oleh kaum laki-laki dibandingkan perempuan. Hasil yang didapatkan yaitu melalui *Personal Computer* (komputer pribadi) laki-laki 48% dan perempuan 35%, melalui seluler laki-laki 52% dan perempuan 48%, serta melalui konsol laki-laki 37% dan perempuan 23% (Osborn, New Zoo, 2017).

SHARE OF ONLINE POPULATION THAT GAMES
PER SEGMENT AND GENDER



Gambar 1. 1 Persentasi Pemain Game Berdasarkan Jenis Kelamin dan Media Bermain
(Sumber: <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>)

Dari artikel *newzom.com* tersebut, juga diperoleh bahwa sebanyak 56% pemain *game* laki-laki dan 44% pemain *game* perempuan. Berdasarkan persentasi dari *statista.com* juga diperoleh bahwasanya dari setiap *range* umur yang ditetapkan pemain *game* juga lebih banyak diminati oleh kaum laki-laki. Data yang didapatkan adalah umur 10-20 tahun laki-laki 21% dan perempuan 15%, umur 21-35 tahun laki-laki 26% dan perempuan 21%, serta 36-seterusnya laki-laki 9% dan perempuan 8% (Statista, 2018).



Gambar 1. 2 Persentase Pemain Game Berdasarkan Jenis Kelamin dan Umur
(Sumber: <https://www.statista.com/statistics/712741/share-of-gamers-by-gender-and-age-indonesia/>)

Game lebih banyak diminati oleh laki-laki daripada perempuan dikarenakan *game* itu sendiri dianggap sebagai aktivitas maskulin atau terbatas sebagai hiburan untuk laki-laki. *Game* juga menyinggung perempuan karena karakter perempuan dalam *game* kerap kali digambarkan sebagai objek yang mengggungu penyelamatan laki-laki dan objek tatapan laki-laki. *Game* juga merepresentasikan seksual dan kekerasan terhadap perempuan. Kekerasan dalam *game* ini membuat *game* tidak menarik bagi perempuan (Bryce & Rutter, 2002). Selain kekerasan, *game* yang dirancang dan dipasarkan juga mengangkat genre yang dapat menarik kaum laki-laki, contohnya *fighters*, *strategy*, *shooters*, *sports*, *racing*, *fantasy/role playing*, *action*, *adventure*, dan lain-lain (Heeter, 2005).

Dari pernyataan diatas, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang berfokus pada perempuan. Dikarenakan berbeda dengan pernyataan pada penelitian sebelumnya, bahwasanya justru saat ini sudah banyak perempuan yang masuk ke dalam dunia *game online*. Hal ini dapat dibuktikan dari Gambar 1.1 dan Gambar 1.2 yaitu persentase pemain *game online* antara laki-laki dan perempuan tidak berbeda jauh baik berdasarkan umur maupun media bermain *game online* tersebut. Sehingga dapat dikatakan *game* saat ini tidak lagi hanya terbatas sebagai hiburan untuk laki-laki.

Perempuan menjadi subjek yang penting dalam penelitian ini karena ingin menunjukkan bahwasanya perempuan juga dapat terlibat dalam permainan laki-laki. Berdasarkan hasil penelitian dari The American Association of University Women

(AAUW) yang melakukan wawancara dengan 70 SMP dan SMA serta hampir 900 guru nasional dengan survei online, jumlah perempuan yang bermain *game* dan bekerja di belakang layar semakin meningkat. Kebanyakan perempuan tersinggung dengan pernyataan ada perbedaan dalam cara bermain antara laki-laki dan perempuan, itu tidak berdasarkan jenis kelamin dan gender tetapi tipe orang. Sehingga perempuan juga turut terlibat dalam dunia laki-laki untuk menegaskan perempuan dapat sama dengan laki-laki dan untuk memutuskan stereotipe terhadap perempuan serta ruang *game* yang hanya didominasi oleh laki-laki (AAUW Educational Foundation Commission, 2000).

Selain itu, adanya stereotipe pada perempuan juga menjadi alasan pendukung mengapa perempuan menjadi fokus dalam penelitian ini. Adanya stereotipe pada perempuan yaitu identifikasi terhadap gamers perempuan yang dinilai secara negatif. Perempuan dipandang sebagai sosok yang lebih emosional, lembut, pengertian, dependen, dan berbakti. Sedangkan laki-laki dipandang sebagai sosok yang lebih aktif, kompetitif, logis, mandiri, independen, dan percaya diri. Laki-laki juga dipandang sebagai pemimpin dan perempuan dipandang sebagai pengasuh (Deaux, Kite, & Haines, 2008). Kemudian, Taylor dalam (Paaben, Morgenroth, & Stratemeyer, 2016) menyatakan bahwasanya perempuan tidak pernah menempati posisi "*hard-core*" atau pemain inti dalam game dikarenakan dalam bermain perempuan dianggap lebih santai dan kurang terampil dibandingkan dengan laki-laki. Perempuan yang terlibat dalam *game* lebih ditargetkan terhadap pelecehan seksual

sehingga perempuan menyembunyikan identitasnya sebagai gamers. Adapun alasan lain perempuan menyembunyikan identitasnya yaitu *game* yang dianggap sebagai lingkungan dan ruang laki-laki atau maskulin membuat lingkungan dan ruang tersebut memusuhi perempuan (Paaben, Morgenroth, & Stratemeyer, 2016).

Setiap *game* terdapat interaksi antara *game* itu sendiri dan pemain yang semuanya dilatarbelakangi oleh berbagai bingkai kontekstual masing-masing. Perempuan lebih tertarik dan menyukai karakteristik *game* yang menggunakan strategi dan komunikatif (Dickey, 2006). Sifat sosial perempuan dalam permainan biasanya tidak hilang seperti dalam hal berkomunikasi, baik secara *face-to-face* maupun saat online melalui *game*. Sifat sosial perempuan yang tidak lepas dari hal berkomunikasi menciptakan sifat perempuan yang mudah bergaul (menciptakan banyak hubungan pertemanan) dan semangat kompetitif yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki (Silvadha, 2012). Selain itu, perempuan lebih memperhatikan penampilan karakter atau avatar visual dalam permainan secara teratur dengan membeli barang-barang seperti pakaian bagi mereka untuk mengubah penampilan mereka (Guadagno, Muscanell, Okdie, Burk, & Ward, 2011).

Di dalam dunia *game online* juga dapat tercipta pembentukan identitas diri melalui percakapan atau interaksi yang dilakukan oleh para pemain *game online* tersebut. Identitas diri adalah suatu konsep tentang keistimewaan individu dalam aspek kepribadian yang membedakan satu individu dengan individu lainnya. Dalam kata lain, identitas juga dapat diartikan sebagai gagasan tentang image yang dipunyai

oleh seseorang (Bosma, Levita, Graafsma, & Grotevant, 1994). Identitas dalam *game online* dapat dilihat dari enam aspek enam aspek permainan diantaranya (Krasnova & Baumann, 2014):

- Motivasi: berfokus pada pertanyaan mengenai mengapa *gamers* bermain (alasan bermain).
- Interaksi sosial: berfokus pada kemungkinan para pemain *game online* berinteraksi satu sama lainnya seperti: masalah pertemanan, hubungan, jaringan, sosialisasi, dan lain-lain.
- Adopsi: berbicara mengenai nilai-nilai yang diambil selama bermain *game online* dan menunjukkan level yang berbeda dalam aktivitas mereka.
- Presentasi diri: berbicara mengenai tampilan avatar yang dimainkan oleh pemain *game online*.
- Perilaku bermain *game*: dalam hal ini berbicara mengenai jenis permainan yang dimainkan dan bagaimana para pemain bertindak serta kaitannya dengan lingkungannya dan karakter yang digunakan.
- Keterampilan dan kinerja: berfokus pada *skill* yang diperlukan untuk *game online* yang berkaitan.

Persentasi diri melalui *game online* dapat disebut juga sebagai identitas *virtual*. Identitas *virtual* adalah penyajian atau presentasi diri secara *virtual* melalui media internet. Persentasi diri dalam dunia nyata yang dibawa dalam kehidupan

virtual. Identitas *virtual* yang tercipta dapat sangat bervariasi, bahkan identitas *virtual* dapat menjadi sebuah proses secara terus-menerus yang seolah-olah juga dapat terjadi di dunia nyata. Penelitian dari Nadia Marrieta Natama (2016) dapat memberikan gambaran mengenai identitas *virtual* yaitu identitas *virtual* laki-laki dalam *game* online Audition AyoDance. Salah satu contoh identitas *virtual* dalam *game* Audition AyoDance adalah pemain yang menampilkan *avatar* menyerupai gambaran dari diri aslinya yaitu kulit sawo matang, rambut hitam, dan bermata hitam, hal tersebut dikarenakan dia bangga menjadi orang Indonesia. Adapun informan lainnya dari penelitian tersebut yang mengekspresikan identitas *virtual*-nya dengan kulit putih, mata warna-warni, dan rambut warna-warni sehingga kelihatan seperti *princess* yang menyerupai orang barat.

Game pada penelitian ini difokuskan pada Player Unknown's Battle Grounds (PUBG). Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) adalah jenis permainan FPS (*First Person Shooter*) dan TPS (*Third Person Shooter*). FPS (*First Person Shooter*) dan TPS (*Third Person Shooter*) merupakan salah satu jenis *game strategy* dan *shooters* (strategi dan tembak-tembakan). FPS (*First Person Shooter*) biasanya hanya menampilkan gambar tangan saja dengan senjata dibelakangnya dan menggunakan sudut pandang orang pertama. Sedangkan TPS (*Third Person Shooter*) hampir mirip dengan FPS (*First Person Shooter*), namun menampilkan tokoh yang sedang digunakan dalam permainan, biasanya memperlihatkan cara pandang dari sudut pandang orang ketiga.

Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) adalah *game* yang memposisikan pemain sebagai seseorang yang harus bertahan hidup dari lawan-lawan yang terdapat dalam *game* ini. Pengguna akan memilih tempat di mana akan turun dari pesawat dan di tempat yang dituju biasanya terdapat banyak bangunan. Di dalam bangunan tersebut disediakan berbagai jenis senjata dan barang yang dapat digunakan dalam permainan ini, seperti baju, helm, tas, dan perlengkapan senjata. Dalam *game* ini, pemain harus cerdik dalam menentukan posisi dan strategi untuk membunuh lawan lainnya. Dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) ini terdapat beberapa pilihan permainan yaitu solo, duo, dan squad. Solo seperti namanya yaitu bermain sendiri dan akan melawan sekitar 90-an orang lainnya. Duo yaitu bermain team yang terdiri dari dua orang dan akan melawan team lainnya. Squad yaitu bermain team yang terdiri dari dua sampai empat orang.

Dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG), interaktivitas merupakan hal yang utama. Para pemain dapat saling berinteraksi satu sama lainnya baik dengan pemain yang berada dalam satu tim yang sama maupun dengan tim yang berbeda (tim lawan). Interaksi dapat dilakukan secara langsung melalui *chatbox* yang disediakan, melalui *chatbox* pemain dapat berkomunikasi dengan publik (seluruh pemain *game* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) yang sedang *online*), pemain yang ada di *friendlist* secara personal, maupun pemain yang sedang berada dalam satu tim dengan *chatting*. Interaksi juga dapat dilakukan menggunakan *voice chat* yaitu berkomunikasi dengan suara. Komunikasi bertujuan untuk menentukan

strategi yang akan dilakukan untuk melawan tim lainnya dan memberitahukan barang (baju, helm, tas, dan perlengkapan senjata) yang diperlukan satu sama lainnya. Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) sebagai objek penelitian adalah PUBG yang dimainkan dengan PC dan *mobile*. Keduanya memiliki cara bermain yang sama namun hanya media bermainnya yang berbeda.





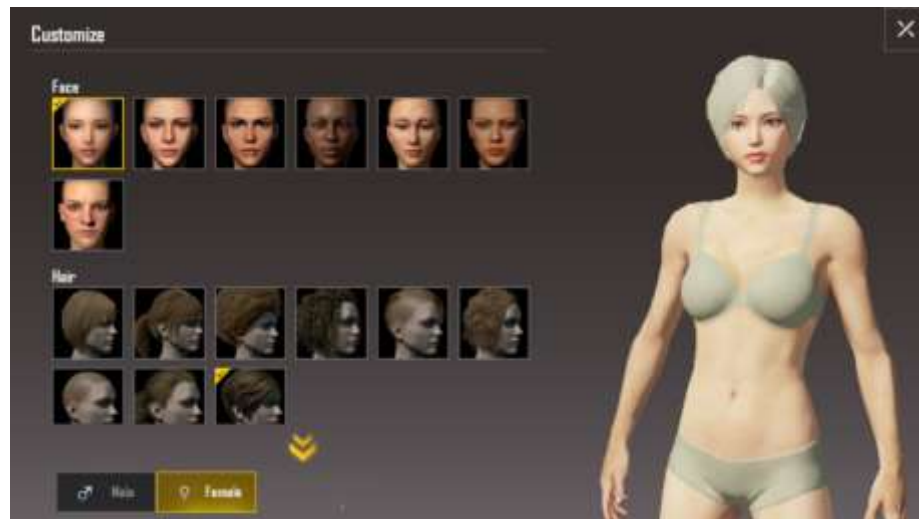
Gambar 1. 3 Pemain Menentukan Posisi dan Strategi untuk Membunuh Lawan
(Sumber: <https://kotaku.com/mouse-and-keyboard-users-are-dominating-pubg-mobile-18241234891824123489>)



Gambar 1. 4 Tampilan avatar permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)
(Sumber: <http://www.shacknews.com/article/103445/pubg-corp-testing-ping-based-matchmaking-this-week>)



Gambar 1. 5 Tampilan avatar permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) yang dimainkan melalui PC
(Sumber: Data Pribadi Penulis)



Gambar 1. 6 Tampilan avatar permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) yang dimainkan melalui Smartphone
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Seperti gambar yang dipaparkan di bawah identitas yang dapat dilihat dari permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) adalah karakter atau avatar seperti perempuan atau laki-laki. Kemudian, pakaian yang digunakan oleh karakter atau avatar tersebut, nama yang digunakan, keterlibatan dalam *squad* (komunitas), pangkat atau penghargaan yang telah dicapai. Ataupun hasil dari permainan yang pernah diperoleh sebelumnya seperti prestasi, total kemenangan, jumlah membunuh musuh, rata-rata tingkat kemenangan, dan lain-lain. Pemain juga dapat memilih jenis kelamin karakternya, sesuai dengan apa yang diinginkan. Laki-laki dapat menggunakan karakter perempuan, begitu pula sebaliknya. Perempuan dapat menggunakan karakter perempuan untuk menunjukkan sisi feminimnya ataupun menggunakan karakter laki-laki untuk menunjukkan sisi maskulin. Namun tidak hanya pada karakter, barang ataupun pakaian yang digunakan dalam permainan juga dapat menunjukkan sisi maskulin meskipun menggunakan karakter perempuan

seperti pada gambar 1.5 dan gambar 1.6. Semua identitas yang ingin ditampilkan dan ditunjukkan kepada orang lain dapat secara bebas dipilih oleh para pemain.

Permainan tembak-tembakan biasanya identik dengan permainan laki-laki sehingga *game* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) ini menjadi keunikan dalam penelitian jika dimainkan oleh kaum perempuan. Dikarenakan perempuan biasanya lebih menyukai *game* di mana mereka dapat membuat atau menciptakan sesuatu daripada menghancurkan sesuatu. Perempuan berbicara bagaimana mereka dapat mensimulasikan kehidupan nyata, menciptakan karakter dan kepribadian, atau bermain dengan pandangan dunia dan identitas (AAUW Educational Foundation Commission, 2000).

Namun, juga ada beberapa perempuan menyukai *game* yang bersifat kekerasan seperti *game* FPS (First Person Shooter) atau tembak-tembakan untuk mematahkan stereotipe (Taylor, 2003). Selain *game* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) berbeda dengan *game* yang biasanya diminati oleh kaum perempuan, *game* ini juga merupakan jenis *game* FPS (First Person Shooter). Kemudian *game* ini juga memenuhi kriteria *game* yang menarik bagi perempuan yaitu bersifat strategi dan komunikatif (Dickey, 2006). Alasan pendukung lainnya memilih *game* ini adalah dikarenakan *game* ini sudah mencapai 400 juta pemain di seluruh dunia dari berbagai jenis platform seperti iOS, Android, PC, serta Xbox One (R., 2018). Selain itu, *game* ini juga cukup banyak dimainkan oleh kaum perempuan, hal ini dapat dilihat dari beberapa contoh gambar perempuan yang sedang bermain

game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG). Berikut akan dilampirkan beberapa pemain perempuan game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dari berbagai negara:



Gambar 1. 7 Pemain Perempuan Game Player Unknown's Battle Grounds PUBG (Brazil)
(Sumber: <https://www.Youtube.com/watch?v=ozYxJbkcL0U>)



Gambar 1. 8 Pemain Perempuan Game Player Unknown's Battle Grounds PUBG (Indonesia)
(Sumber: <https://www.Youtube.com/watch?v=ZeJvZLRjnws>)

Contoh gambar tersebut diambil dari salah satu media sosial yaitu *Youtube*. *Youtube* merupakan situs video sharing yang menyediakan berbagai informasi berupa

audi-visual. *Youtube* memegang peringkat pertama dalam hal situs video sharing. Dikarenakan eksistensi *Youtube* yang mampu menarik perhatian luas, Google Inc berani untuk membeli *Youtube* senilai US\$ 1,65 miliar pada tahun 2006 (Prakoso, 2009). Head of Communications Consumer & *Youtube* Indonesia, Putra Silalahi, mengatakan bahwa perkembangan *Youtube* di Indonesia ditandai dengan jumlah penonton dan kreator video online di *Youtube* yang sangat pesat. Durasi menonton di Indonesia dari tahun 2014 sampai 2015 bertambah 130% dan konten yang di-upload sebanyak 600% (Goenawan, 2015).

Youtube yang sedang tinggi eksistensinya saat ini, membuat para *gamers* perempuan *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) dapat mengekspresikan cara bermainnya melalui *youtube* tersebut. Sehingga melalui *youtube* para pemain perempuan dapat menunjukkan identitas aslinya. Identitas asli *gamers* perempuan *Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG) dapat dilihat dari video yang diunggah dan saat *gamers* perempuan tersebut melakukan *live streaming* di *Youtube*.

Taylor (2003) berpendapat bahwa kehadiran perempuan dalam permainan *game online* memang cenderung menciptakan kontroversi dalam ranah gender bahkan ada yang menganggap kegiatan perempuan dalam permainan dapat menimbulkan reduksi terhadap *negative gender-streotyping*. Walaupun terdapat sedikit *female gamers* didalam sebuah permainan bukan berarti kita harus menghilangkan atau menghapuskan kehadiran *female gamers*. Bahkan harus memberikan ruang bagi

perempuan untuk bergabung atau bermain agar perempuan dapat belajar menjelajahi sehingga dapat mengembangkan kepercayaan diri dan daya saing.

Game online yang sedang menjadi tren saat ini dan stereotipe terhadap perempuan dalam permainan mendorong peneliti untuk melakukan observasi secara mendalam. Dalam hal ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengalaman dari *female gamers* saat ikut terlibat dalam permainan yang kebanyakan cenderung dimainkan oleh kaum laki-laki. Kemudian dapat membentuk sebuah identitas. Pentingnya sebuah identitas virtual untuk diteliti karena identitas virtual bersifat semu yaitu tempat seseorang dapat mengekspresikan dirinya dari keseharian dan identitasnya di dunia nyata. Identitas virtual dapat menampilkan seperti diri aslinya atau sebagai identitas pribadi yang berbeda (Fadhal, 2012). Sehingga peneliti tertarik untuk melihat bagaimana identitas *female gamers* ketika bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) yaitu seperti diri aslinya di dunia nyata atau bahkan berbeda dengan motivasi dan tujuan tertentu. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengambil rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Perempuan dan Games Online (Studi etnografi virtual tentang pembentukan identitas *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pembentukan identitas *female gamers* dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis identitas *female gamers* dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dengan menggunakan studi entografi virtual.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan kajian ilmu komunikasi, terkhususnya yang berkaitan dengan identitas *female gamers* dalam perkembangan *game online* yang dikaji dengan studi entografi virtual.

1.4.2 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau bahan masukan yang dapat bermanfaat dalam berbagai seminar maupun diskusi kelompok mengenai identitas *female gamers*. Serta dapat menambah literatur dan kajian yang relevan, khususnya yang berkaitan dengan pembentukan identitas *female gamers* dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG).

BAB 2

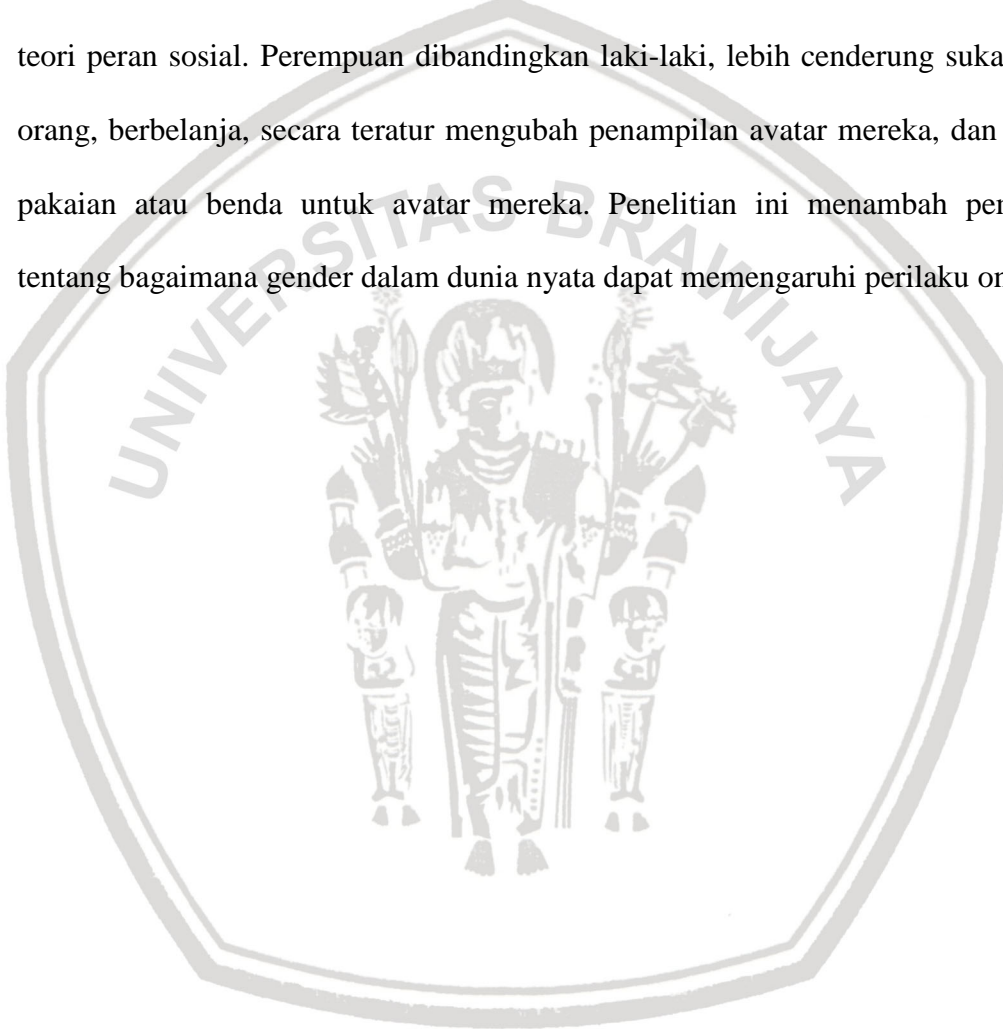
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut akan dipaparkan beberapa penelitian yang relevan dan fokus terhadap identitas virtual, *game online*, dan perempuan. Nadia Marrieta Natama (2016) dari Universitas Telkom meneliti tentang bagaimana laki-laki menilai atau memaknai identitas *virtualnya* dalam bermain *game online Audition AyoDance*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi *virtual* yang berjudul “Identitas *Virtual* Laki-Laki di Kalangan Pemain *Game* Online Audition Ayodance pada Komunitas *TalentedYouth*”. Penelitian ini mengambil 3 orang yang merupakan anggota dari Komunitas *TalentedYouth*, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa informan tersebut membentuk atau membangun identitas *virtual* mereka selaras dengan apa yang mereka kehendaki di dunia nyata namun sebenarnya tidak dapat diterapkan dalam kehidupan dunia nyata dikarenakan oleh beberapa faktor. Salah satu contoh identitas *virtual* dalam *game Audition AyoDance* adalah pemain yang menampilkan *avatar* menyerupai gambaran dari diri aslinya yaitu kulit sawo matang, rambut hitam, dan bermata hitam, hal tersebut dikarenakan dia bangga menjadi orang Indonesia.

Penelitian Rosanna E. Guadagno dkk yang berjudul “Even in Virtual Environments Women Shop and Men Build: A Social Role Perspective on Second

Life” pada tahun 2011 yang diterbitkan oleh Elsevier menguji apakah ekspektasi peran gender tradisional mempengaruhi perilaku dalam konteks non-tradisional seperti lingkungan virtual online. Penelitian dilakukan pada forum online dari *chatroom* pada *game* World of Warcraft. Hasil menunjukkan bahwa laki-laki dan perempuan berbeda dalam jenis kegiatan yang mereka lakukan berdasarkan prediksi teori peran sosial. Perempuan dibandingkan laki-laki, lebih cenderung suka bertemu orang, berbelanja, secara teratur mengubah penampilan avatar mereka, dan membeli pakaian atau benda untuk avatar mereka. Penelitian ini menambah pemahaman tentang bagaimana gender dalam dunia nyata dapat memengaruhi perilaku online.



Nama	Nadia Marrieta Natama	Rosanna E. Guadagno dkk
Judul	Identitas <i>Virtual</i> Laki-Laki di Kalangan Pemain <i>Game</i> Online Audition Ayodance pada Komunitas <i>TalentedYouth</i>	<i>Even in Virtual Environments Women Shop and Men Build: A Social Role Perspective on Second Life</i>
Metode	Penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual.	Penelitian kualitatif deskriptif dengan survey melalui <i>email</i> .
Perbedaan	<i>Game online</i> yang diteliti dan focus penelitian	Fokus penelitian
Persamaan	Meneliti tentang identitas virtual	Meneliti tentang <i>gamers</i> perempuan
Hasil dan Kesimpulan	Makna mengenai identitas <i>virtual</i> dibentuk sesuai dengan apa yang diinginkan. Identitas <i>virtual</i> terbentuk dikarenakan terdapat hal yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata atau dikarenakan dorongan untuk dapat menjadi seseorang sehingga mereka melakukannya di <i>game online Audition AyoDance</i> .	Perempuan lebih menyukai terlibat dalam kegiatan komunal (misalnya, bertemu orang-orang, belanja). Perempuan lebih memperhatikan penampilan karakter avatar dalam permainan dengan membeli barang-barang untuk mengubah penampilan.

2.2 Computer-Mediated-Communication (CMC)

Computer-Mediated-Communication (CMC) merupakan bentuk integral dan pengembangan dari hubungan interpersonal. CMC berbasis interaksi interpersonal melalui sistem *groupware*. CMC melibatkan pertukaran informasi dalam format teks, audio, atau video yang ditransmisikan dan dikendalikan oleh penggunaan komputer dan teknologi telekomunikasi. CMC adalah suatu proses komunikasi manusia melalui komputer yang melibatkan orang-orang, terletak dalam konteks tertentu, dan terlibat dalam proses untuk membentuk media untuk berbagai tujuan (Bubaš, 2001). CMC merupakan proses di mana manusia menciptakan, memelihara, dan mengubah makna dengan berinteraksi sebagai pengguna sistem komunikasi yang dimediasi oleh komputer dan teknologi komunikasi.

Pengguna mampu membangun dan mempertahankan hubungan sosial yang signifikan dan bermakna melalui komunikasi yang dimediasi komputer, bahkan jika proses yang sebenarnya di mana terbentuk dan dipelihara mungkin berbeda dari komunikasi tatap muka. Isyarat yang dimediasi komputer berbeda dari isyarat dalam situasi komunikasi tatap muka, kemampuan orang untuk beradaptasi mengatasi keadaan menjadi hambatan. Konsep lainnya adalah gagasan pengembangan hubungan hyper-personal. Konsep ini mencoba menjelaskan mengapa rekan komunikasi yang hanya memiliki sejumlah informasi terbatas tentang satu sama lain kadang-kadang dapat mencapai tingkat keintiman yang lebih cepat meningkat daripada dalam komunikasi tatap muka yang mana jumlah informasi yang dimiliki lebih luas. Pada

dasarnya yang terjadi adalah ketika seseorang tidak memiliki akses informasi tentang pihak lain, maka secara tidak sadar membuat informasi dengan menggunakan referensi yang ada, misalnya citra mereka tentang diri mereka sendiri. Sebagai contoh, para peserta CMC umumnya berpikir bahwa rekan komunikasi mereka sangat mirip dengan mereka, sampai terbukti sebaliknya. Contoh ini dapat mengarah pada rasa kesamaan yang tinggi antara mitra komunikasi, kadang-kadang berakhir dengan hubungan interpersonal yang terbentuk sangat cepat sehingga disebut dengan istilah hyper-personal (Walther, 1996).

CMC membutuhkan literasi digital yang merupakan kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang tersedia melalui komputer. Bentuk komunikasi dan interaksi yang biasanya dilakukan melalui program yang terhubung dengan internet, seperti *e-mail*, *chat-room*, dan lainnya. Salah satu karakteristik CMC yang penting adalah memudahkan orang untuk memilih interaksi sosial seperti apa yang memungkinkan untuk mengubah identitas lebih bebas daripada sebelumnya. Masuk kedalam sebuah interaksi dengan orang lain bergantung pada kedekatan geografis seseorang (Giddens, 1991). Komunikasi CMC adalah salah satu sarana yang memungkinkan untuk mempertahankan hubungan yang kuat (Walther, 2006).

Dalam *game* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG), interaktivitas merupakan hal yang utama. Para pemain dapat saling berinteraksi satu sama lainnya baik dengan pemain yang berada dalam satu tim yang sama maupun dengan tim yang

berbeda atau tim lawan. Interaksi dapat dilakukan secara langsung melalui *chatbox* yang disediakan dibagian bawah, melalui *chatbox* pemain dapat berkomunikasi secara langsung dengan publik (seluruh pemain *game* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) yang sedang *online*), pemain yang ada di *friendlist* secara personal, maupun pemain yang sedang berada dalam satu tim. Interaksi juga dapat dilakukan menggunakan *voice chat*. *Gamer* perempuan biasanya juga bersosialisasi melalui teknologi. Komunikasi dengan tim dapat dilakukan dari awal hingga akhir permainan untuk menentukan strategi yang akan digunakan ataupun memberitahukan mengenai kondisi yang sedang terjadi.

2.3 *Game Online*

Game online merupakan *game* yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses secara online dan setiap pemainnya saling terhubung serta dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung antara satu pemain dengan pemain lainnya (Surbakti, 2017). *Game online* juga merupakan salah satu kegiatan yang paling sering dilakukan melalui internet setelah *email*, berita, media sosial, pengetahuan, dan multimedia (eMarketer , 2010). Menurut (Severin & Tankard, 2005), dunia *game online* merupakan sebuah dunia di mana segala sesuatu disimulasikan relatif sesuai atau mirip dengan kenyataan atau disebut juga dengan dunia hiperrealitas. Lalu di dalam dunia *game online* juga dapat tercipta pembentukan

identitas diri melalui percakapan atau interaksi yang dilakukan oleh para pemain *game online* tersebut, seperti *chatting*, *gaming*, maupun *transacting*.

Adapun beberapa *genre game* diantaranya (Gose, 2014):

- *Simulation: Game* menciptakan kembali pengalaman aktivitas dunia nyata di dunia *game*. Konten dari permainan merupakan kegiatan yang relatif umum atau yang biasanya dilakukan sehari-hari (Lee, Karlova, Clarke, Thornton, & Perti, 2014) (misalnya, *The Sims*, *Ace Combat*, *Gran Turismo*, *Rollercoaster Tycoon*).
- *Action: Game* dengan penekanan pada serangkaian tindakan yang dilakukan oleh pemain untuk memenuhi serangkaian tujuan tertentu. Genre *game* yang menekankan aksi dan reflek cepat (misalnya, *Grand Theft Auto*, *Ratchet and Clank*, *Super Mario Bros*).
- *Adventure: Game* yang diatur di dunia pemain untuk mengeksplorasi dan menyelesaikan serangkaian tujuan tertentu melalui serangkaian tindakan (misalnya, *The Legend of Zelda*, *Prince of Persia*)
- *Racing: Game* yang melibatkan mengemudi berbagai jenis kendaraan sebagai aksi utama dengan tujuan memenangkan perlombaan diantara beberapa pemain (Lee, Karlova, Clarke, Thornton, & Perti, 2014) (misalnya, *Mario Kart*, *Gran Turismo*)

- *Fighting: Game* yang melibatkan pemain mengontrol karakter permainan untuk terlibat dalam pertempuran melawan karakter lain (misalnya, *Super Smash Bros*, *Street Fighter*, *Marvel vs. Capcom*, *Tekken*).
- *Puzzle*: Permainan dengan tujuan mencari solusi dengan menyelesaikan pemecahan teka-teki, menavigasi, memanipulasi, dan mengkonfigurasi objek (misalnya, *Bejeweled*, *Tetris*, *Solitaire*).
- *Role-Playing Games (RPG)*: *Game* dengan penekanan pada pengembangan karakter pemain dan komponen naratif. *Game* di mana peran sebagai pahlawan atau karakter yang terlibat dalam petualangan yang digerakkan oleh cinta (misalnya, *Final Fantasy*, *Mass Effect*, *Dragon Age*)
- *Real-Time Strategy (RTS)*: Genre *game* berbasis waktu yang berpusat di sekitar sumber daya dan manajemen bangunan. Genre ini biasanya melibatkan tema pembangunan kota dan manajemen perang (misalnya, *Starcraft*, *Age of Empires*, *Warcraft*)
- *Massively-Multiplayer-Online RPG (MMORPG)*: *Game* menyerupai *Role-Playing Games (RPG)* namun dimainkan secara *online* yang memungkinkan sejumlah besar pemain untuk berinteraksi satu sama lain di dunia maya secara bersamaan melalui internet (misalnya, *World of Warcraft*, *EVE Online*, *DC Universe Online*).

- *First-Person Shooter (FPS)*: Genre *game* berpusat pada pertempuran berbasis senjata melalui perspektif orang pertama (misalnya, *Counter Strike*, *Battlefield*, *Call of Duty*).
- *Sports: Game* yang menampilkan simulasi olahraga tertentu di dunia *game* (misalnya, *FIFA Soccer*, *Madden NFL*, *NBA 2K*).
- *Turn-based games*: *Game* yang melibatkan campuran strategi dan taktik untuk mengalahkan lawan dalam pola bergiliran (misalnya, *X-COM*, *MUD*, *Final Fantasy Tactics*, *Shining Force*, *Monopoly*)
- *Kinetic-controlled*: *Game* yang memanfaatkan gerakan fisik pemain yang sebenarnya untuk secara aktif mengontrol karakter di dalam *game*. Permainan ini membutuhkan kemampuan membaca gerakan pemain untuk menyesuaikan dengan mekanisme permainan (misalnya, *Rock Band*, *Just Dance*, *Championship Sports*).
- *Casual games*: *Game* dengan aturan sederhana yang memungkinkan bermain tanpa memerlukan waktu dan cara bermain yang rumit (misalnya, *Pac-Man*, *Pinball*, *FarmVille*, *Plants vs. Zombies*, *PopCap Games*).

2.4 *Game as Social Practice*

Game dianggap sebagai praktik dikarenakan *game* dapat berpengaruh terhadap media baru (Royse, Lee, Undrahbuyan, Hopson, & Consalvo, 2007). *Game* dapat dianggap praktik sosial karena konsumsi dari *game* itu sendiri secara berulang

dan terus-menerus. *Game* juga dapat bersinggungan dengan konteks kehidupan sehari-hari yaitu memberikan pengaruh dan menciptakan nilai. Narasi dalam *game* juga kerap kali disusun berdasarkan dunia nyata atau kehidupan sehari-hari dan menuntut pemain untuk bertindak. Karakter dalam *game* sebagai representasi dari manusia dan dapat dimanipulasi atau diubah oleh pemain. *Game* yang memiliki tingkat interaksi yang kompleks antara pemain dan *game* maka *game* juga dapat dikatakan perangkat sosial (Nielsen & Krogager, 2015). Dunia *game* juga merupakan sebuah dunia di mana segala sesuatu disimulasikan relatif sesuai atau mirip dengan kenyataan (Friono, 2013)

2.5 Identitas Virtual

Identitas diri adalah suatu konsep tentang keistimewaan individu dalam aspek kepribadian yang membedakan satu individu dengan individu lainnya. Dalam kata lain, identitas juga dapat diartikan sebagai gagasan tentang image yang dimiliki oleh seseorang (Bosma, Levita, Graafsma, & Grotevant, 1994). Identitas virtual adalah penyajian atau presentasi diri secara virtual melalui media internet. Identitas virtual adalah perwujudan diri seseorang di dunia digital e-niaga, e-mail, jejaring sosial, dan dunia virtual. Persentasi diri dalam dunia nyata yang dibawa dalam kehidupan virtual. Identitas virtual yang tercipta dapat sangat bervariasi, bahkan identitas virtual dapat menjadi sebuah proses secara terus-menerus yang seolah-olah juga dapat terjadi di dunia nyata. Dunia virtual dan jejaring sosial telah menciptakan taman bermain untuk interaksi interpersonal. Jenis kelamin, kebangsaan, nama, dan semua penampilan

fleksibel dapat diganti dan tidak memerlukan hubungan dengan dunia nyata. Identitas virtual dapat berupa avatar palsu (gambar grafis yang mewakili seseorang secara online) di dunia maya (Allen, 2018).

Identitas virtual lahir ketika seseorang masuk ke dalam platform digital. Setiap platform memiliki jenis badan digital sendiri, masing-masing dengan karakteristik fisiknya sendiri. Seseorang juga dapat memilih antara karakter yang berbeda. Seseorang dapat memilih untuk menjadi laki-laki, perempuan atau kadang-kadang netral. Kemudian, memiliki pengaruh besar pada karakteristik fisik avatar, seperti wajah fitur, tipe tubuh, warna rambut, dan lain-lain. Pilihan ini ekstensif menyimpulkan bahwa semua orang mampu membentuk identitas impiannya. Pembentukan identitas di dunia virtual memiliki kelebihan besar atas formasi identitas di dunia nyata. Dalam dunia maya memiliki kebebasan yang besar dan pengaruh dalam hal fitur tubuh, pengembangan identitas dan lingkungan di mana seseorang berkembang. Dalam studi komunikasi, proses ini dapat dipahami oleh konsep “Telepresence” yaitu untuk melihat sejauh mana hadir di lingkungan yang termediasi. “Telepresence” tergantung pada tingkat interaktivitas di lingkungan virtual dan bagaimana seseorang merasakannya di lingkungan nyata. Proses ini memungkinkan orang untuk mengembangkan bagian dari identitasnya dia atau dia tidak bisa mengungkapkannya di dunia nyata (der Sloot, 2011).

Edvard Catronova (2003) menyebutkan bahwa avatar merupakan representasi fisik dari diri dalam realitas virtual. Avatar merupakan mediasi diri di dunia maya,

kita mendiaminya dan mengendalikannya. Dia berpendapat orang-orang sebenarnya dapat memiliki dua badan: avatar cewek (tubuh) dan avatar virtual. Avatar di dunia maya merupakan kendaraan dari otak untuk terlibat dalam kegiatan tertentu dan mengembangkan sebagian dari identitasnya. Kenyataannya banyak orang menghabiskan lebih banyak waktu untuk mengembangkan virtual mereka identitas dari identitas kehidupan nyata. Mereka melampirkan lebih banyak nilai untuk identitas yang diwakili oleh avatar virtual daripada yang diwakili oleh avatar nyata.

Adanya stereotipe pada perempuan yaitu identifikasi terhadap gamers perempuan yang dinilai secara negatif. Perempuan yang terlibat dalam *game* lebih ditargetkan terhadap pelecehan seksual sehingga perempuan menyembunyikan identitasnya sebagai gamers. Adapun alasan lain perempuan menyembunyikan identitasnya yaitu *game* yang dianggap sebagai lingkungan dan ruang laki-laki atau maskulin membuat lingkungan dan ruang tersebut memusuhi perempuan (Paaben, Morgenroth, & Stratemeyer, 2016).

Menurut Castell dalam Afala (2018), adapun 3 kategori pembentukan identitas yaitu:

- Identitas legitimasi (*legitimizing identity*) adalah identitas sah dalam masyarakat yang dipakai oleh institusi resmi untuk memperluas dan merasionalisasikan tindakan.

- Identitas resisten (*resistance identity*) adalah identitas yang dihasilkan oleh aktor-aktor yang berada dalam kondisi tertekan dan terancam dikarenakan terdapat stereotipe atau diskriminasi dari pihak yang dominan dan berkuasa.
- Identitas proyek (*project identity*) adalah identitas baru yang dibentuk untuk mengubah posisi aktor di dalam masyarakat dan mentransformasi struktur sosial secara keseluruhan.

2.6 Gender dalam *Games Online*

Sebelum menguraikan mengenai gender dalam *games online*, terlebih dahulu harus memahami pengertian gender. Gender merupakan pembagian peran dan tanggung jawab baik bagi perempuan maupun laki-laki yang ditentukan oleh masyarakat atau budaya. Contohnya, keyakinan bahwa perempuan lembut, lemah, dan emosional dan laki-laki kasar, kuat, dan rasional. Hal ini merupakan dampak dari sosialisasi dengan waktu yang panjang. Gender merupakan hasil dari konstruksi sosial atau ciptaan dari masyarakat (Hariyanto, 2009).

Salah satu instrumen utama konstruksi gender dalam masyarakat adalah media. Media dapat menjadi alat yang efektif untuk membentuk konstruksi gender karena media mempunyai karakteristik jangkauannya yang luas. Media cenderung memberikan dampak terhadap proses dasar kognitif dan emosional pada laki-laki dan perempuan. Perbedaan gender dapat dilihat dari representasi media, konten, serta pola

pemaparan yang selektif. Untuk memahami bagaimana media mempengaruhi perempuan dan laki-laki yaitu dengan melihat perbedaan gender yang sistematis dalam konten media sehubungan dengan kualitas dan kuantitas penggunaan media (Gauntlett, 2008).

Salah satu yang dapat menjadi media dalam kontruksi gender yaitu *games online*. Baik di dunia maupun di Indonesia, persentase pemain *game online* laki-laki lebih banyak daripada kaum perempuan. Perempuan dipandang sebagai sosok yang lebih emosional, lembut, pengertian, dependen, dan berbakti. Sedangkan laki-laki dipandang sebagai sosok yang lebih aktif, kompetitif, logis, mandiri, independen, dan percaya diri. Laki-laki dipandang sebagai pemimpin dan perempuan dipandang sebagai pengasuh (Deaux, Kite, & Haines, 2008). Stereotipe gender ini juga berlaku saat laki-laki dan perempuan masuk dalam dunia *game online*. Taylor dalam (Paaben, Morgenroth, & Stratemeyer, 2016) menyatakan bahwasanya perempuan tidak pernah menempati posisi "*hard-core*" atau pemain inti dalam game dikarenakan dalam bermain perempuan dianggap lebih santai dan kurang terampil dibandingkan dengan laki-laki.

Pada umumnya *gamer* perempuan dan *gamer* laki-laki berbeda, perempuan bermain *game* lebih memilih untuk bersosialisasi baik fisik maupun non-fisik dan perbedaannya hanya pada media yang digunakan. Komunikasi fisik yang dimaksud dalam hal ini adalah komunikasi secara langsung (tatap muka) sedangkan komunikasi non-fisik secara online melalui *game*. *Gamer* perempuan biasanya bersosialisasi

melalui teknologi yang mampu membuat berkomunikasi secara non-fisik (Silvadha, 2012). Perempuan juga lebih tertarik dan menyukai karakteristik *game* yang menggunakan strategi dan komunikatif (Dickey, 2006).

2.7 Gender dan Identitas Virtual

Identitas *virtual* adalah penyajian atau presentasi diri secara *virtual* melalui media internet. Persentasi diri dalam dunia nyata yang dibawa dalam kehidupan *virtual*. Seseorang juga dapat memilih antara karakter yang berbeda. Seseorang dapat memilih untuk menjadi laki-laki, perempuan atau kadang-kadang netral. Perempuan lebih memperhatikan penampilan karakter atau avatar visual dalam permainan secara teratur dengan membeli barang-barang seperti pakaian bagi mereka untuk mengubah penampilan mereka (Guadagno, Muscanell, Okdie, Burk, & Ward, 2011). Berdasarkan penelitian dari Ardita Silvadha (2012) juga memperoleh hasil bahwasanya perempuan tertarik terhadap *game* yang melibatkan sosialisasi dan interaksi yang tinggi dan tampilan karakter yang *stylish* sehingga dapat merancang karakter avatarnya secantik mungkin sesuai dengan apa yang diinginkan (Silvadha, 2012).

Perempuan yang terlibat dalam *game* lebih ditargetkan terhadap pelecehan seksual sehingga perempuan menyembunyikan identitasnya sebagai gamers. Adapun alasan lain perempuan menyembunyikan identitasnya yaitu *game* yang dianggap sebagai lingkungan dan ruang laki-laki atau maskulin membuat lingkungan dan ruang tersebut memusuhi perempuan (Paaben, Morgenroth, & Stratemeyer, 2016). Karakter

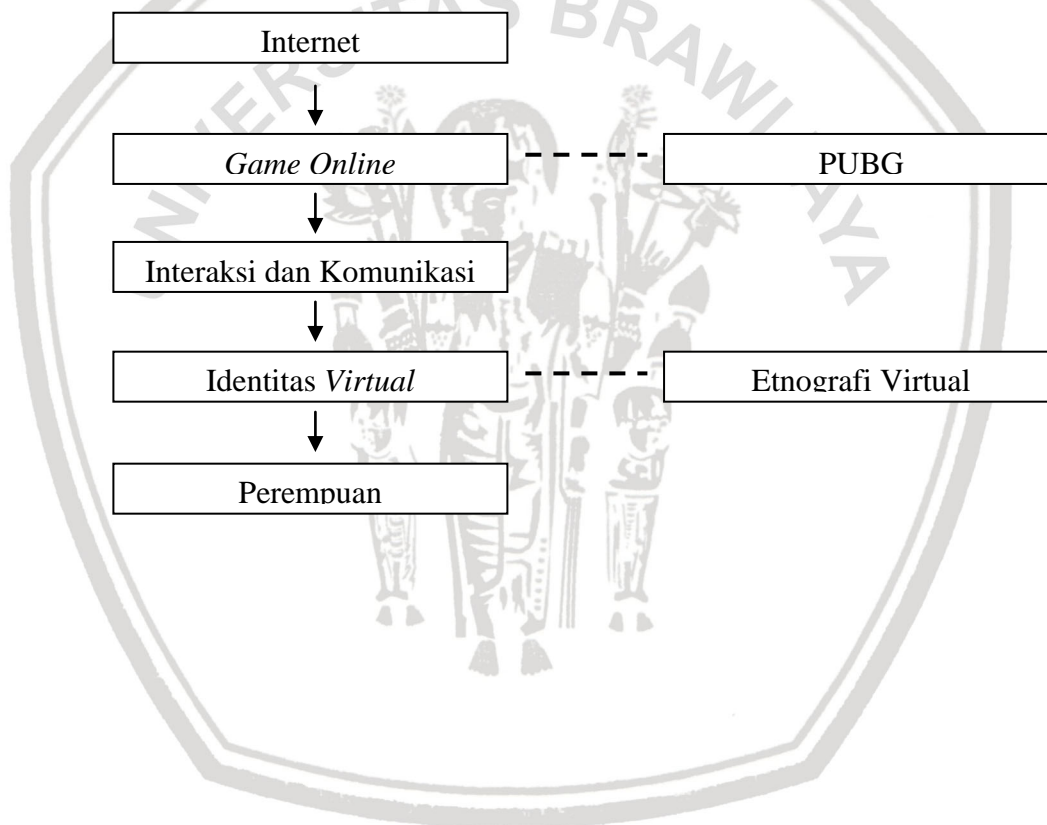
perempuan dalam *game* juga kerap kali digambarkan sebagai objek kekerasan, seks, dan korban (Dietz, 1998).

2.8 Kerangka Pemikiran

Kebutuhan masyarakat bisa terpenuhi lebih cepat dan mudah melalui internet. Melalui internet masyarakat dapat melakukan berbagai aktivitas salah satunya bermain *game online*. Ada sebanyak 43,7 juta lebih pemain *game online* di Indonesia pada tahun 2017 yang menunjukkan bahwa tren gaming sedang sangat menjamur (Osborn, New Zoo, 2017). *Game* dianggap praktik sosial karena konsumsi dari *game* itu sendiri secara berulang dan terus-menerus sehingga dapat berpengaruh dan menciptakan nilai. Yang dimaksud dengan berpengaruh dan menciptakan nilai seperti pembentukan identitas *virtual* melalui percakapan atau interaksi yang dilakukan oleh para pemain *game online* tersebut. Pentingnya sebuah identitas virtual untuk diteliti karena identitas virtual bersifat semu yaitu tempat seseorang dapat mengekspresikan dirinya dari keseharian dan identitasnya di dunia nyata. Identitas virtual dapat menampilkan seperti diri aslinya atau sebagai identitas pribadi yang berbeda (Fadhal, 2012).

Dalam penelitian ini menggunakan permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG). Permainan tembak-tembakan biasanya identik dengan permainan laki-laki sehingga *game* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) ini menjadi keunikan dalam penelitian jika dimainkan oleh kaum perempuan. Dikarenakan

perempuan biasanya lebih menyukai *game* di mana mereka dapat membuat atau menciptakan sesuatu daripada menghancurkan sesuatu. Peneliti ingin melihat bagaimana identitas virtual yang dibentuk oleh perempuan ketika masuk ke dalam *game* yang dominan atau identik dimainkan oleh kaum laki-laki dikarenakan streotipe terhadap perempuan. Bagaimana identitas *virtual* tersebut terbentuk melalui komunikasi dan interaksi yang dilakukan dengan pemain lainnya dengan menggunakan metode etnografi virtual.





BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan paradigma *Constructivism*. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan yang risetnya mengarah pada gejala atau fenomena yang bersifat naturalistik atau alami. Pendekatan kualitatif ini mengutamakan persoalan proses dan persepsi (makna) (Muhadjir, 1996). Melalui penelitian kualitatif peneliti dapat menjelajahi beragam dimensi dunia sosial, seperti tekstur dan susunan kehidupan sehari-hari, pemahaman, pengalaman, imajinasi, proses sosial, wacana atau hubungan, dan kemudian menghasilkan makna dari semua itu. Penelitian kualitatif berfokus pada makna sosial, interpretasi, praktik, wacana, proses, dan konstruksi. Metode pembuatan data penelitian kualitatif bersifat fleksibel dan sensitif terhadap konteks sosial di mana data dihasilkan. Penjelasan dan pengembangan argumen melibatkan pemahaman yang kompleksitas dan detail (Mason, 2002). Sehingga dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) menginterpretasikan pengalaman mereka saat sedang bermain *game* tersebut.

Paradigma adalah perspektif dalam riset yang peneliti gunakan untuk melihat bagaimana cara pandang (*world views*) melihat realita, bagaimana memahami fenomena, cara yang digunakan dalam menginterpretasi yang dibarangkan, dan

cara-cara yang digunakan dalam penelitian. Paradigma menjadi acuan dasar yang digunakan peneliti untuk memaparkan fakta-fakta melalui penelitian yang dilaksanakan (Batubara, 2017). Paradigma *constructivism* berasumsi kenyataan merupakan hasil bentukan atau konstruksi dari manusia. Kenyataan bersifat ganda dan ada dari hasil konstruksi pemikiran seseorang. Pengetahuan dari hasil konstruksi manusia tidak bersifat tetap namun dapat berkembang terus-menerus. Penelitian kualitatif berdasarkan paradigma *constructivism* yaitu memandang pengetahuan sebagai hasil konstruksi pemikiran subjek yang diteliti dan hasil pengalaman dari fakta. Ragam realitas dikonstruksi melalui kehidupan dan interaksi sosial serta nilai-nilai kultural dan norma-norma historis yang berlaku di kehidupan individu (Creswell, 2015). Peneliti menggunakan paradigma ini karena peneliti ingin melihat bagaimana realitas dikonstruksi dari *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) yang kemudian dapat membentuk identitas mereka.

Penelitian ini juga menggunakan metode etnografi virtual. Metode ini dilakukan secara online namun sangat berpengaruh terhadap validitas data dikarenakan peneliti tidak bertemu langsung dengan subjek penelitian dan mungkin tidak saling mengenal. Selama proses pengumpulan data, peneliti juga harus dapat memastikan apakah subjek penelitian benar-benar jujur dibalik komunikasi dengan media online. Sehingga dalam hal ini peneliti harus lebih berhati-hati mengenai data yang disampaikan oleh subjek penelitian.

Adapun beberapa prinsip metode etnografi virtual, yaitu (Arif, 2012):

- Etnografi virtual mempertanyakan pernyataan yang umum mengenai internet dan peneliti menginterpretasikan internet sebagai cara dan medium untuk berkomunikasi.
- Internet adalah lapangan yang memiliki relasi antara konteks yang digunakan dengan teknologi sehingga ketika melakukan penelitian di internet maka peneliti harus memposisikan internet sebagai sebuah kultur dan artefak cultural.
- Internet membenadang bagaimana tempat virtual dalam internet dapat dibuat bahkan dibuat kembali.
- Lapangan atau lokasi nyata dapat mengidentifikasikan etnografi kultur dan komunitas sehingga penelitian lebih difokuskan kepada arus dan hubungan antar pengguna internet.
- Entografi virtual juga memiliki batasan konteks yaitu untuk melihat kenyataa antara real dengan virtual.
- Etnografi virtual tidak dapat memastikan keberadaan pengguna internet dikarenakan kehidupan di internet tidak terjadi dalam 24 jam yang sesungguhnya.

- Etnografi virtual tidak dapat memberikan bagaimana kejadian sebenarnya yang berlangsung di internet dikarenakan kesulitan untuk menjangkau informan, lokasi, dan kultur secara seluruhnya.
- Peneliti entografi virtual harusnya juga menjadi bagian dari cyberspace dikarenakan hubungan antara peneliti dengan subjek penelitian menggunakan teknologi.
- Antara peneliti dan subjek penelitian harus saling merasakan kehadiran antara keduanya karena tidak adanya interaksi secara tatap muka.
- Ketika melakukan penelitian mengenai cyberculture makanya konteks yang diteliti sebisa mungkin adalah kondisi yang mendekati apa yang terjadi di cyberspace dan eksplorasi peneliti dapat dilakukan melalui internet.

Peneliti menggunakan metode entografi virtual ini karena peneliti ingin melihat bagaimana kehidupan dari *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dalam dunia internet salah satunya *game online* yang kemudian dapat membentuk identitas mereka.

3.2 Fokus Penelitian

Penetapan fokus penelitian bertujuan untuk membatasi studi dan memenuhi kriteria sehingga peneliti dapat menentukan dan membedakan data yang relevan dan data yang tidak relevan (Moleong, 2010). Penelitian etnografi virtual ini berfokus

pada bagaimana pembentukan identitas virtual para *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) berdasarkan alasan dan pengalaman informan bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG).

3.3 Unit Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini berupa tampilan avatar (karakter), atribut (barang), serta sumber-sumber lainnya yang mengandung simbol-simbol berkaitan dengan identitas yang digunakan oleh *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds melalui video yang diunggah maupun saat *female gamers* melakukan .

3.4 Sumber Data

3.4.1 Data Primer

Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara, observasi maupun dokumentasi terhadap informan penelitian. Observasi dengan menonton setiap video yang diunggah oleh *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds di *Youtube*.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari kepustakaan, *e-book*, internet, buku, jurnal, dan referensi lainnya yang berkaitan dengan perempuan dan *game online* serta identitas virtual.

3.5 Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yaitu informan ditentukan oleh kriteria-kriteria yang dibuat peneliti berlandaskan tujuan penelitian (Kriyantono, 2012). Dalam penelitian menggunakan studi etnografi virtual, informan telah memenuhi beberapa kriteria diantaranya:

- Informan merupakan seorang *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds yang sudah bermain selama minimal 4 bulan dan memiliki channel *Youtube* sebanyak empat informan. Dalam waktu minimal 4 bulan atau lebih, peneliti mengasumsikan bahwasanya informan sudah mempunyai cukup pengalaman yang dapat menjawab pertanyaan peneliti. Informan juga minimal mengunggah video sebanyak satu video dalam seminggu.
- Informan bersedia diwawancarai dan dapat memberikan gambaran terhadap kejadian atau fenomena yang telah dialaminya secara langsung untuk menjadi bahan penelitian.
- Informan bersedia untuk turut serta dalam penelitian yang kemungkinan dapat berlangsung dalam waktu yang cukup lama. Harapan peneliti, antara peneliti dan informan dapat menjalin hubungan yang baik.
- Informan memberikan persetujuan kepada peneliti untuk mempublikasikan hasil penelitian yang nantinya data yang telah disajikan disetujui oleh informan.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi data dan mengungkap makna yang dimuat dalam latar penelitian. Beberapa teknik pengumpulan data tersebut berupa observasi, kajian dokumen, dan wawancara mendalam (Djaelani, 2013). Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pembentukan identitas *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) ini, yaitu:

1. Observasi

Pengamatan terhadap karakter (avatar) yang digunakan oleh *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) melalui video yang diunggah di *Youtube* secara keseluruhan dari waktu ke waktu. Mengamati satu persatu video yang diunggah di *Youtube* dengan memperhatikan *skill* dan peran yang dimiliki oleh *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) setiap bermain *game* tersebut.

2. Kajian Dokumen

Diperoleh dari kepustakaan, *e-book*, internet, buku, jurnal, dan referensi lainnya yang berkaitan dengan perempuan dan *game online* serta identitas virtual.

3. *Online interview*

Merupakan salah satu metode penelitian online yang terdiri dari dua bentuk yaitu langsung (*instant message, text message*) dan tidak langsung (*email, forum, weblog*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *online interview* secara tidak langsung melalui *email* ataupun secara langsung melalui media sosial seperti *whatsapp*.

Dengan teknik pengumpulan data tersebut, maka peneliti telah memperoleh data-data yang dapat dijadikan sebagai referensi data utama dan diaplikasikan dalam analisis etnografi virtual.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan berdasarkan pengembangan dari Spradley yaitu (Arif, 2012, hal. 176-177):

1. Tahap pertama: memilih suatu konteks entografi. Dalam tahapan ini, peneliti menentukan ruang lingkup penelitian. Peneliti juga menentukan model penelitian etnografi diantaranya:
 - Etnografi koprohensif yaitu pencarian terhadap dokumen kehidupan secara total yaitu peneliti terlibat dalam suatu komunitas dan menggambarkan rentang luas etika atau adat istiadat virtual.
 - Etnografi berorientasi topik: peneliti memfokuskan pada satu atau aspek kehidupan dalam masyarakat virtual, seperti hubungan keluarga, perilaku penggunaan media sosial, dan lainnya.

- Etnografi berorientasi hipotesis: penelitian yang bertujuan untuk menjelajahi pengaruh budaya pada kehidupan manusia dan pengguna internet.
2. Mengajukan pertanyaan etnografi: memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan gambaran suatu konteks, analisis mengenai tema-tema utama, dan interpretasi perilaku cultural. Memberikan pertanyaan etnografi akan memberikan cukup referensi bagi peneliti.
 3. Mengumpulkan data etnografi: peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas subjek penelitian baik secara online maupun offline, apa yang menjadi bagian dari tempat kejadian, dan karakteristik fisik situasi sosial. Data terkait kehidupan sehari-hari subjek penelitian diobservasi melalui instrument pengumpulan data.
 4. Membuat rekaman etnografi: pada tahapan ini peneliti melakukan pencatatan dan perekaman terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan. Hal yang dilakukan antara lain mencatat hasil wawancara dan observasi, mengambil foto atau gambar, dan membuat peta situasi kondisi. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi senjang (gap) antara hasil analisis dan hasil observasi.
 5. Melakukan analisis data etnografi: dalam penelitian etnografi analisis data dilakukan saat melakukan penelitian sehingga menemukan pertanyaan baru yang berhubungan dengan data yang didapatkan.

Sehingga pertanyaan baru yang muncul dapat memperkaya dan memperdalam penelitian.

6. Melakukan penulisan sebuah etnografi: dalam tahap ini peneliti menjabarkan dan memaparkan hasil dari penelitian. Penelitian etnografi bersifat natural maka penulisan hasil penelitian secara natural juga.

3.8 Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data dilaksanakan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang benar-bener ilmiah dan menguji data yang diperoleh. Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan triangulasi. Triangulasi dilakukan untuk melakukan pemeriksaan dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Adapun beberapa teknik triangulasi data yaitu (Sugiyono, 2007, hal. 273):

- Triangulasi sumber yaitu menguji kredibilitas data dengan melakukan pengecekan data yang diperoleh dengan beberapa sumber lainnya. Data yang didapatkan kemudian dianalisis oleh peneliti untuk mendapatkan suatu kesimpulan.
- Triangulasi teknik yaitu melakukan pengecekan data yang diperoleh dengan teknik atau cara yang berbeda seperti melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Bila dengan cara pengecekan kredibilitas data tersebut mendapatkan data yang berbeda maka peneliti melaksanakan

diskusi dengan sumber data yang berkaitan untuk mendapatkan kepastian atas data mana yang dianggap benar.

- Triangulasi waktu yaitu mengumpulkan data dengan teknik wawancara di pagi hari agar narasumber dapat memberikan data yang lebih valid dan kredibel. Kemudian, dilaksanakan pemeriksaan dengan observasi, wawancara, atau teknik lainnya dalam situasi dan waktu yang berbeda. Jika mendapatkan hasil data yang berbeda maka secara berulang-ulang dilakukan hingga menemukan data yang pasti.

3.9 Etika Penelitian

1. Peneliti bersifat jujur dalam pengumpulan data, pelaksanaan metode, pengumpulan bahan pustaka, prosedur penelitian, dan publikasi hasil.
2. Meminimalkan interpretasi dan keputusan pribadi selama melaksanakan penelitian.
3. Mencatat kegiatan yang dilakukan penelitian secara teratur seperti kapan dan dimana melakukan pengumpulan data.
4. Penelitian terbuka dan menerima kritik dan ide-ide baru.
5. Memperhatikan *copyrights*, hak paten, dan intelektual lainnya.
6. Menuliskan semua nama narasumber yang turut memberikan kontribusi dalam penelitian.
7. Tidak melakukan plagiasi.

8. Menjaga kerahasiaan data pribadi ataupun data lainnya yang diperoleh dari informan yang dianggap rahasia.

Menjalin hubungan yang baik dengan informan karena penelitian kemungkinan dapat berlangsung dalam waktu yang cukup lama.



BAB IV PROFIL INFORMAN

Penelitian ini melibatkan tiga informan yang merupakan *youtuber*, diantaranya:

1. Sarah Olivia Santoso



Gambar 4. 1 Tampilan Sarah saat *Live Streaming*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Sarah Olivia Santoso atau biasa dikenal dengan Sarah Viloid merupakan seorang *youtuber* berumur 18 tahun yang berasal dari Bekasi. Sarah mulai bergabung di *youtube* pada tanggal 3 Jul 2013. Saat ini Sarah sudah mempunyai *subscriber* sebanyak 481 ribu. Sarah mulai mengenal internet sejak SD dikarenakan tuntutan dari sekolahnya yaitu berupa tugas. Saat itu Sarah menggunakan internet untuk mengejar tugas sekolahnya. Sarah juga menggunakan internet untuk bekerja yaitu *live streaming*, membuat konten untuk *youtube*, dan bermain game. Sarah mengakses

internet dimana saja dan dimana saja melalui komputer, *handphone*, dan *ipad* miliknya.

Sarah bermain game online sudah sejak dari SD. Menurut Sarah, game online adalah game yang terhubung dengan internet dan terhubung dengan banyak orang secara global. Game online dianggap menarik dikarenakan melalui game online Sarah dapat bertemu dengan orang banyak dan belajar bahasa, salah satunya bahasa inggris. Dari game online Sarah juga mendapatkan penghasilan dengan *live streaming* di *youtube* maupun platform *streaming gaming* lainnya seperti Nimo TV.

Kemudian, Sarah mengenal Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) melalui internet. Saat Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) pertama kali rilis, menurut Sarah game tersebut merupakan genre baru dalam *game online* dan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) saat itu juga cukup *nge-trend* sehingga Sarah langsung mencoba game tersebut. Sarah sudah bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) selama sekitar hampir 2 tahun (PUBG PC) dan 8 bulan (PUBG *mobile*).

Dalam permainan tersebut Sarah lebih menyukai role yang bersifat *pusher* yaitu pemain yang langsung maju saat ada musuh. Sarah menyukai role yang *pusher* dikarenakan lebih menantang. Sarah emey dapat menghabiskan waktunya setiap hari untuk bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dan seharusnya dapat menghabiskan waktu hingga 5 jam 7 jam bahkan Sarah pernah bermain hingga hampir 20 jam.

2. Namidya Ayu Kartika



Gambar 4. 2 Tampilan Memey saat *Live Streaming*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Namidya Ayu Kartika atau biasa dipanggil memey merupakan seorang mahasiswa berumur 21 tahun yang berasal dari Surabaya. Memey mulai bergabung di *youtube* pada tanggal 9 Februari 2018. Saat ini Memey sudah mempunyai *subscriber* sebanyak 64 ribu. Memey mulai mengenal internet sejak SMP dari teman-teman disekolahnya. Saat itu memey menggunakan internet untuk mengerjakan tugas sekolahnya. Selain itu, memey juga menggunakan internet untuk sosial media dan bermain game online. Memey mengakses internet menggunakan komputer dirumahnya.

Memey bermain game online sudah sejak dari SMP. Menurut Memey, game online adalah game yang dapat membantu menambah banyak teman, mendapatkan pengalaman, serta menambah wawasan. Game online dianggap lebih menarik daripada game offline karena melalui game online Memey dapat berinteraksi dengan

orang banyak dan dapat saling *sharing* satu sama lainnya. Dari game online Memey juga mendapatkan penghasilan dengan *live streaming* di *youtube* maupun platform *streaming gaming* lainnya seperti Nimo TV.

Kemudian, Memey mengenal Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) melalui *youtube*. Awalnya Memey memang memainkan permainan FPS lainnya yaitu Rules Of Survival (ROS). Namun, karena didalam permainan ROS tersebut banyak *chitter* atau pemain yang menggunakan cara licik untuk memenangkan permainan tersebut sehingga Memey beralih kepada PUBG yang peminat permainan tersebut sangat banyak di Indonesia. Memey sudah bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) selama sekitar 5 bulan.

Dalam permainan tersebut Memey lebih menyukai role yang bersifat *pusher* yaitu pemain yang langsung maju saat ada musuh. Memey menyukai role yang *pusher* dikarenakan Memey ingin terlihat jago untuk menunjukkan bahwasanya tidak hanya pria yang dapat main game tetapi perempuan juga bisa. Memey dapat menghabiskan waktunya setiap hari untuk bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dan seharusnya dapat menghabiskan waktu hingga 7 sampai 8 jam.

3. Jessica Azali



Gambar 4. 3 Tampilan Jelly saat *Live Streaming*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Jessica Azali atau biasa dipanggil Jelly merupakan seorang mahasiswa berumur 25 tahun yang sedang menempuh pendidikan magisternya di Tangerang. Jelly mulai bergabung di *youtube* pada tanggal 13 Mei 2018. Saat ini Jelly sudah mempunyai *subscriber* sebanyak 6.974 ribu. Jelly mulai mengenal internet sejak SD dari disekolahnya. Jelly biasanya menggunakan internet untuk *browsing*, bermain game, mengakses media sosial, dan untuk bekerja. Jelly biasanya mengakses internet dengan menggunakan *personal computer* (PC), laptop, dan *handphone*.

Jelly sudah bermain game online sejak dulu. Menurut Jelly, game online adalah game yang dapat bertemu dengan orang lain didalam dunia virtual. Game online dianggap menarik oleh Jelly dikarenakan didalam game online para pemainnya dapat berhubungan dan bermain bersama satu sama lainnya. Kemudian, Jelly mengenai game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dari internet dan temannya sendiri. Awalnya, Jelly juga pernah memainkan game yang bersifat FPS lainnya yaitu ROS. Namun Jelly merasa tidak cocok ketika memainkan game tersebut sehingga menurut Jelly game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) ini lebih cocok dan terlibat lebih nyata.

Dalam permainan ini, Jelly menyukai role yang bersifat *pusher* yaitu pemain yang langsung maju saat ada musuh. Alasan Jelly bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) untuk melatih *skillnya* karena menurut Jelly tidak semua orang dapat bermain dengan baik permainan ini. Selain itu, Jelly juga ingin menunjukkan profesionalitasnya dalam bermain game ini dikarenakan Jelly merupakan seorang *stremer*. Jadi, menurutnya dirinya harus mampu untuk memberikan contoh yang baik.

Selain sebagai seorang pemain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG), Jelly juga merupakan seorang *caster* dalam turnamen Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) sehingga dirinya terdorong untuk memahami permainan ini dengan sangat baik. Jelly dapat menghabiskan waktunya setiap hari untuk bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dan seharinya dapat menghabiskan waktu hingga 3 sampai 4 jam.

4. Karina Anggraeni



Gambar 4. 4 Tampilan Veereesa saat Live Streaming
(Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis)

Karina Anggraeni atau biasa dipanggil Veereesa ini merupakan seorang mahasiswa berumur 22 tahun yang berasal dari Surabaya. Jelly mulai bergabung di *youtube* pada tanggal 8 Sep 2012. Saat ini, Jelly sudah mempunyai *subscriber* sebanyak 6.872 ribu. Veereesa mulai mengenal internet sejak SD dari kakak cowoknya. Saat ini, Veereesa diajak oleh kakaknya untuk bermain game online yaitu Rising Force (RF) online. Veereesa menggunakan internet untuk sosial media dan

sebagian besar untuk bermain game online. Veereesa biasanya mengakses internet dengan menggunakan *personal computer* (PC), laptop, dan *handphone*.

Veereesa bermain game online sudah sejak dari SD. Menurut Veereesa, game online adalah game untuk mengisi waktu dan bisa menjadi salah satu kegiatan positif. Game online dianggap menarik oleh Veereesa karena melalui game online Veereesa dapat mengenal banyak orang dan mengetahui perkembangan dunia game itu sendiri. Kemudian, melalui game online Veereesa juga dapat memperluas channel.

Veereesa mengenal Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dari temannya. Veereesa tertarik untuk memainkan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) karena sebelumnya dirinya pernah memainkan game FPS lainnya. Namun, menurut Veereesa Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) merupakan game yang berbeda karena bersifat *survival* atau petualangan serta melibatkan keikutsertaan yang tinggi. Veereesa sudah bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) selama sekitar 4 sampai 5 bulan.

Dalam permainan tersebut Veereesa lebih berperan sebagai *support* yaitu pemain yang menyediakan apa yang dibutuhkan oleh pemain lainnya. Veereesa menjadi *support* karena biasanya Veereesa bermain dengan teman-temannya yang dianggapnya lebih jago bermain. Veereesa dapat menghabiskan waktunya setiap hari untuk bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dan seharusnya dapat menghabiskan waktu sekitar 6 jam.

5. Tentang Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)

Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) terbagi menjadi 3 jenis berdasarkan media bermainnya diantaranya PUBG Steam, PUBG Tencent Gaming Buddy, dan PUBG Mobile. PUBG Steam dan PUBG Tencent Gaming bermain melalui Personal Computer (PC) dan laptop, sedangkan PUBG Mobile bermain melalui *smartphone*. PUBG Steam diliris pada tanggal 23 Maret 2017. PUBG Tencent Gaming Buddy diliris pada tanggal 8 May 2018. PUBG Mobile diliris pada tanggal 20 Maret 2018.



Gambar 4. 5 Tampilan Permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) PC

(Sumber: <https://www.windowcentral.com/playerunknowns-battlegrounds-pubg-pc-update-add-new-loot-crates-and-more> diakses pada tanggal 10 November 2018)



Gambar 4. 6 Tampilan Permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Mobile
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) adalah jenis permainan FPS (*First Person Shooter*) dan TPS (*Third Person Shooter*). FPS (*First Person Shooter*) dan TPS (*Third Person Shooter*) merupakan salah satu jenis *game strategy* dan *shooters* (strategi dan tembak-tembakan). FPS (*First Person Shooter*) biasanya hanya menampilkan gambar tangan saja dengan senjata dibelakangnya dan menggunakan sudut pandang orang pertama. Sedangkan TPS (*Third Person Shooter*) hampir mirip dengan FPS (*First Person Shooter*), namun menampilkan tokoh yang sedang digunakan dalam permainan, biasanya memperlihatkan cara pandang dari sudut pandang orang ketiga.



Gambar 4. 7 Tampilan Permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) PC
(Sumber: <https://www.macworld.co.uk/how-to/mac-software/how-play-pubg-on-mac-3668453/> diakses pada tanggal 10 November 2018)



Gambar 4. 8 Tampilan Permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) Mobile
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) adalah *game* yang memposisikan pemain sebagai seseorang yang harus bertahan hidup dari lawan-lawan yang terdapat dalam *game* ini. Pengguna akan memilih tempat di mana akan turun dari pesawat dan di tempat yang dituju biasanya terdapat banyak bangunan. Di dalam bangunan tersebut disediakan berbagai jenis senjata dan barang yang dapat digunakan dalam permainan ini, seperti baju, helm, tas, dan perlengkapan senjata. Dalam *game* ini, pemain harus cerdik dalam menentukan posisi dan strategi untuk membunuh lawan lainnya. Dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) ini terdapat beberapa pilihan permainan yaitu solo, duo, dan squad. Solo seperti namanya yaitu bermain sendiri dan akan melawan sekitar 90-an orang lainnya. Duo yaitu bermain team yang terdiri dari dua orang dan akan melawan team lainnya. Squad yaitu bermain team yang terdiri dari dua sampai empat orang.

Dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG), interaktivitas merupakan hal yang utama. Para pemain dapat saling berinteraksi satu sama lainnya baik dengan pemain yang berada dalam satu tim yang sama maupun dengan tim yang berbeda (tim lawan). Interaksi dapat dilakukan secara langsung melalui *chatbox* yang disediakan, melalui *chatbox* pemain dapat berkomunikasi dengan publik (seluruh pemain *game* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) yang sedang *online*), pemain yang ada di *friendlist* secara personal, maupun pemain yang sedang berada dalam satu tim dengan *chatting*. Interaksi juga dapat dilakukan menggunakan *voice chat* yaitu berkomunikasi dengan suara. Komunikasi bertujuan untuk menentukan

strategi yang akan dilakukan untuk melawan tim lainnya dan memberitahukan barang (baju, helm, tas, dan perlengkapan senjata) yang diperlukan satu sama lainnya.



BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Pemaknaan Perempuan terhadap *Game Online*

5.1.1 Definisi *Game Online*

Menurut Surbakti (2017), *game online* merupakan *game* yang dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses secara online dan setiap pemainnya saling terhubung serta dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung antara satu pemain dengan pemain lainnya. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Game online itu ya game yang online haha, maksudnya yang terhubung dengan internet dan enaknye kita bisa kenal banyak orang dari berbagai macam penjuru dunia.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

“Game online, emm, game yang bisa kita main terus sama kayak ketemu orang gitu.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

Komunikasi dan interaksi antara satu pemain dengan pemain lainnya menyebabkan pemain *game online* tersebut dapat memiliki teman yang lebih banyak.

Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Game online itu menurut aku bener-bener gim yang bisa membantu kita menambah teman yang banyak.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

Saat ini, *game online* juga tidak hanya terbatas diartikan sebagai *game* penyedia jasa hiburan melalui permainan yang dapat diakses secara online dan setiap pemainnya saling terhubung serta dapat berkomunikasi secara langsung antara satu pemain dengan pemain lainnya. *Game online* juga diartikan sebagai *hobby* dan untuk mengisi waktu, serta kegiatan positif sebagai alternatif pengganti permainan bagi anak-anak agar tidak bermain diluar sembarangan. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Game online itu selain buat ngisi waktu gitu kan, istilahnya juga bisa jadi kegiatan yang positif gitu, apalagi sekarang game online itu lagi naik-naiknya, kayak ada e-sports, itu kan kek lagi naik-naiknya, game online itu selain buat hobby juga bisa cari duit terus yang terakhir juga istilahnya kan zaman sekarang kayak makin rusak gitu ya, nah game online itu istilahnya bisa buat alternatif, supaya kita kayak buat anak-anak itu malah kayak keluyuran ga jelas kemana-mana, mendingnya... saya ga bilang game online bagus ya cuman lebih mending aja kita dirumah main game, setidaknya orangtua tau kan kalau kita dirumah, asal digunakan sampai ga keteteran kuliahnya gitulah.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

Pemaknaan *game online* bagi gamers perempuan dari hasil wawancara tersebut juga menjadi salah satu tolak ukur untuk menepis pernyataan dari Bryce & Rutter (2002) yaitu *game* dianggap sebagai aktivitas maskulin atau terbatas sebagai hiburan untuk laki-laki. Dikarenakan saat ini perempuan juga dapat terlibat dalam *game* yang sebelumnya dianggap sebagai aktivitas maskulin atau terbatas sebagai hiburan untuk laki-laki. Bahkan perempuan menganggap *game online* sebagai *hobby* dan untuk mengisi waktu.

5.1.2 Alasan Perempuan bermain *Game Online*

Definisi *game online* menyatakan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat diakses secara online dan setiap pemainnya saling terhubung serta dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung antara satu pemain dengan pemain lainnya (Surbakti, 2017). Dari definisi tersebut dapat menjadi tolak ukur yang menyebabkan *game online* menarik bagi perempuan.

Adapun beberapa alasan perempuan bermain *game online* diantaranya:

a. Bertemu dengan banyak orang dan menambah banyak teman

Game online dianggap menarik bagi perempuan dikarenakan melalui *game online* para gamers perempuan dapat bertemu banyak orang dan menambah banyak teman bahkan dengan jangkauan yang sangat luas. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Ya itu, kita bisa kenal banyak orang, malah aku kadang kalau main game online tuh sering banget aku kayak ketemu orang piliphina, orang singapore, terus orang luar negeri lah.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

“Terus game online itu lebih seru dimainkan daripada game offline karena game online kita bisa berinteraksi langsung sama orang banyak.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Game online yang menarik.... karena dia itu kita bisa kenal banyak orang gitu. kenal sama orang yang juara 1 misalnya dulu pernah juara 1 main point blank, terus gara-gara kenal dia kek jadi kenal streamer-streamer youtube yang lain yang terkenal punya nama, jadi kenal sama penyanyi, contohnya saya pernah kenal sama Sammy Simorangkir sama Adera gitu terus jadi kenal sama siapa lagi ya,

streamer-streamer lah kebanyakan, kalau yang artis sih biasanya itu, terus bisa kenal juga sama pro-player kayak misalnya team dari china.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

Selain itu, *game online* juga membantu gamers perempuan untuk bertemu dengan orang lain atau temannya tanpa harus bermain dengan bertemu secara langsung. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Emm, itu bisa ketemu sama orang lain, virtual tapi ya secara virtual, bisa main sama orang lain juga. Walaupun ga harus barengan di sebelah-sebelahan.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

b. Menambah channel

Melalui *game online*, gamers perempuan dapat memperluas jaringan komunikasi dan menambah *channel* serta memperbanyak komunitas dari bertemu dengan banyak orang tersebut. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Kelebihannya sih disitu jadi kek istilahnya nambah channel lah gitu, karena menurut aku sih community game ini kek jangkauan luas lah gitu, ga cuman emm orang-orang biasa, ya dari orang-orang biasa sampai dia kek yang dia udah pembisnis ya yang kayak gitu. Memperluas komunitas lah istilahnya,” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

c. Menambah wawasan

Melalui *game online* gamers perempuan dapat menambah wawasan terkait *game online* itu sendiri dengan saling sharing satu sama lain. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Yang menarik dari game online ya, pasti yang pertama itu yang menambah wawasan. Contohnya ya kayak misalnya kayak diantara game-game lain kan banyak toh game, jadi karena kita banyak ngobrol sharing dengan yang lain jadi kita tahu oh game ini kayak gini gini gitu, simpelnya.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

d. Belajar bahasa inggris

Melalui game online gamers perempuan dapat belajar bahasa salah satunya bahasa inggris Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Terus malah aku belajar inggris dari ngobrol-ngobrol sama orang itu sambil main game. Terus kayak misalkan, aku kenalan sama orang papua nih, terus ya ngobrol aja, di papua itu gimana sih daerahnya bla bla bla bla, jadi kan apa ya, dapat wawasan juga gitu kan tentang daerah-daerah yang belum pernah kita kunjungi.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

Pernyataan dari hasil wawancara tersebut memperkuat pernyataan dari LaQuey (1997) bahwasanya masyarakat di era sekarang ini dapat dengan lancar dan mudah melakukan hubungan yang bersifat global dalam waktu yang relatif singkat dan melakukan komunikasi dengan siapa saja dan di mana saja hanya dengan menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet. Melalui perangkat yang terhubung dengan internet, para gamers perempuan dapat mengakses *game online* sehingga para gamers perempuan dapat melakukan hubungan yang bersifat global serta melakukan komunikasi dengan siapa saja.

5.1.3 Perempuan Bermain Banyak *Game Online*

Game dirancang dan dipasarkan mengangkat *genre* yang dapat menarik kaum laki-laki, contohnya *fighters, strategy, shooters, sports, racing, fantasy/role playing,*

action, *adventure*, dan lain-lain (Heeter, 2005). Para gamers perempuan menepis pernyataan tersebut, bahwasanya saat ini perempuan juga tertarik terhadap permainan yang bersifat *strategy*, *shooters*, dan *genre* lainnya seperti Counter-Strike, Point Blank, DOTA, Player Unknown's Battle Grounds (PUBG), dan Rules Of Survival (ROS). Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Sebenarnya awal aku main tuh lebih suka ke MOBA, tapi sekarang ke battle royale sih. Battle royale ini apasih kayak berbeda dari game semua game, dan ini bener-bener genre baru battle royale ini, terus yauda adalah namanya PUBG di steam harganya 15 dolar waktu itu kan, yauda aku langsung beli dan emang lagi ngetrend sih tapi ga ngetrend-ngetrend banget soalnya masih dikit orang yang tau itu, aku kan tipe orang yang, ah ini tipe game baru nih, genre baru nih, yauda aku langsung beli ga basi-basi lah.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

“Satu aku dulu tertarik banget main ROS” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Dulu sih mainnya yang MMORPG yang multi-players RPG, sekarang lagi mainnya di FPS.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

“Pokoknya game online pertama kalau di PC, baru di PC ini, pertama aku main RF online terus point blank terus dota 1 abis dota 1 terus shield online, terus perfect world, terus apalagi ya, terus clash of god, terus dota dua terus rohan terus ayodance, ganbon, terus counter strike pertama, terus counter strike ke dua yang global yang terbaru, terus baru-baru ini conjuring house. Kalau untuk sekarang sih yang sering dimainkan, yang pasti ya PUBG PC sama PUBG yang handphone. Nah sama sumpatica sama GTA V.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

5.2 Game bersinggungan dengan konteks kehidupan sehari-hari

Game dapat dianggap praktik sosial karena konsumsi dari *game* itu sendiri secara berulang dan terus-menerus. *Game* juga dapat bersinggungan dengan konteks kehidupan sehari-hari yaitu memberikan pengaruh dan menciptakan nilai. Narasi

dalam *game* juga kerap kali disusun berdasarkan dunia nyata atau kehidupan sehari-hari dan menuntut pemain untuk bertindak (Nielsen & Krogager, 2015). Adapun yang dimaksud dengan *game* yang bersinggungan dengan konteks kehidupan sehari-hari yaitu:

5.2.1 Berlangsung secara terus-menerus

Para gamers perempuan dapat bermain *game online* setiap hari selama berjam-jam dan secara terus-menerus. Menurut para gamers perempuan, ketika bermain *game*, mereka kerap kali hingga tidak menyadari waktu yang telah dihabiskan untuk bermain *game*. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Aku karna seorang streamer, streamer game, jadi aku hmm gimana ya, ada kontraknya sih untuk streaming, aku tuh kerja ada 100an jam perbulan, jadi ya aku sehari bisa main bisa sampai 5 jam 7 jam, malah aku pernah main hampir 20 jam waktu itu.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

“Setiap hari, kan aku sambil kerja. Eeee sehari bisa sampai ya kalau aku live streaming aja bisa sampai 4 jam ya. Main sama anak-anak mungkin 3 jam. Ya sekitar 7 sampai 8 jam lah dalam sehari. Malah kadang gatau aturan kalau diluar streaming, bisa sampai pagi.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Pasti sehari sekali main sih, terus kalau lagi streaming ya sekitar 2 jam 3 jam, diluar streaming juga main, gitu sih. 3 jam sampai 4 jam sih, minimalnya ya.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

“Kalau dibilang seberapa sering sih intinya selama saya masih membuka mata dan selama ga kuliah, disitu pasti saya main game. Setiap hari haha. Biasanya sih sehari bisa 7 jam 5 jam, 7 jam lah bisa segitu. Kalau hari libur malah bisa 12 jaman lebih malah.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

Bahkan dapat menghabiskan waktu hampir sehari-hari hanya untuk bermain *game* saja karena memang tertarik dengan *game online*. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Kayak orang lain bilang kan kalau kita melakukan sesuatu kalau kita sama sesuatu itu kan kayak ga kerasa waktu itu habis kan, saya merasa saya kayak gitu, kayak saya pernah main itu sampai 15 jam itu sampai benar-benar ga berasa gitu, sampai ga laper.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

5.2.2 Perempuan secara teratur membeli barang-barang

Game juga dapat bersinggungan dengan konteks kehidupan sehari-hari yang dimaksud dalam hal ini adalah bahwasanya perempuan memperhatikan penampilan karakter atau avatar visual dalam permainan secara teratur dengan membeli barang-barang seperti pakaian untuk mengubah penampilan mereka (Guadagno, Muscanell, Okdie, Burk, & Ward, 2011). Hal ini dapat dibuktikan dari anggaran yang mereka keluarkan untuk membeli *item* dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG). Gamers perempuan mengeluarkan anggaran sekitar Rp. 500.000,- hingga Rp. 1.500.000,-. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Terus belum lagi beli gamenya, 200ribu, kalau yang PUBG mobile lebih ke UC ya, buat fitur-fiturnya kayak baju. Ya sekitar 500rb lah.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Terakhir ini aku kayak beli skin-skin gitu ya sekitar 1,5 juta lah udah termasuk gamenya.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

Berbeda dengan Jelly, Jelly tidak pernah mengeluarkan anggaran untuk membeli *item* dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)

dikarenakan Jelly mendapatkan sponsor dari pihak tertentu. Seperti pernyataan yang disampaikan oleh Jelly:

“Saya ga pernah pernah beli karena ada sponsor yang support. Sponsornya itu kalau misalnya ada yang bikin event, aku diminta tolong bantu ngecast, dikasih in game item gitu. Ada juga yang dari tencentnya karena saya streamer di official pagenya.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

Sama halnya seperti Jelly, Sarah juga tidak pernah mengeluarkan anggaran untuk membeli *item* dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dikarenakan Sarah mendapatkan sponsor dari pihak tertentu dan orang lain yang dikenalnya melalui game tersebut. Seperti pernyataan yang disampaikan oleh Sarah:

“Kebetulan gimana ya, aku banyak kenalan orang PUBG juga, jadi sebenarnya aku ga ngeluarin duit, yang ada aku malah nambang duit kesannya, kadang digift, dikasih UC, malah dikasih uang tunai misalkan aku bikin konten tentang PUBG gitu.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

5.2.3 Perempuan memperhatikan penampilan

Selain anggaran yang dikeluarkan oleh para gamers perempuan bertujuan untuk membeli *item* atau atribut yang berkaitan dengan penampilan. Dalam hal ini, menunjukkan bahwasanya perempuan juga memperhatikan penampilan mereka bahkan di dalam game online (Guadagno, Muscanell, Okdie, Burk, & Ward, 2011). Namun, intensitas mereka mengganti penampilannya tidak terlalu tinggi hanya berdasarkan *mood* dan ketika mempunyai *item item* atau atribut yang baru. Walaupun berada dalam permainan yang lebih banyak dimainkan oleh laki-laki, perempuan

tetap membentuk penampilannya berdasarkan dengan konstruksi perempuan sehari-hari. Para gamers perempuan menyukai tampilan yang “lucu” bagi mereka dan menyukai warna *pink*. Warna *pink* identik dengan perempuan berdasarkan konstruksi dalam perkembangan budaya (Matulessy, 2014). Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Karena apa ya, karena aku cewek kali ya. Sesuai mood lah pokoknya.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

“Aku suka yang lucu-lucu. Kalau tampilan aku ganti kalau bosan aja.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Pokoknya tampilan yang lucu dan sesuai sama mood haha.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

“Karena saya cewek, jadi sukanya pinknya kali ya”. Nah jadi aku pakai itu terus ga pernah ganti, aku itu kalau udah suka sama sesuatu pasti aku pakai itu terus, kecuali aku nemu barang lain yang lebih aku suka, baru aku ganti gitu, biasanya gitu.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

5.2.4 Tercipta pembagian peran

Game juga dapat bersinggungan dengan konteks kehidupan sehari-hari, menuntut pemain untuk bertindak, dan memberikan pengaruh serta menciptakan nilai (Nielsen & Krogager, 2015). Pernyataan ini terjadi dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG), secara tidak langsung permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) ini bersinggungan dengan konteks kehidupan sehari-hari dan menuntut pemain untuk bertindak dengan adanya *role* atau peran.

Adapun *role* atau peran yang dapat disimpulkan berdasarkan dari hasil wawancara dengan 3 gamers perempuan, diantaranya *pusher*, *support*, dan *cover*. *Pusher* merupakan pemain yang maju saat ada musuh. *Support* merupakan pemain yang menyediakan apa yang dibutuhkan oleh pemain lainnya. *Cover* merupakan pemain yang memperhatikan sekitar saat *pusher* maju. Para gamers perempuan tersebut memiliki *role* atau peran mereka berdasarkan pengalaman bermain mereka masing-masing.

Misalnya pada informan Sarah yang berperan sebagai *pusher*. Menurut Sarah:

“*Aku bagian carry, bagian maju luan, itu harus punya mental kuat tuh soalnya kan main game PUBG juga deg-degan gitu.*” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

Pada informan Memey yang berperan sebagai *pusher*. Menurut Memey:

“*Aku yang ke bar-barnya ya itu yang ngepress-ngepress gitu.*” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

Pada informan Jelly yang berperan sebagai *pusher*. Menurut Jelly:

“*Ya itu yang lebih ngerush aja sih, jadi kalau ada musuh, saya yang maju dan teman-teman saya yang ngesupport atau ngecover dibelakang.*” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

Pada informan Veereesa yang berperan sebagai *support* dikarenakan Veereesa lebih sering bermain dengan temannya yang dia anggap lebih mempunyai *skill* yang lebih tinggi.

“Saya support sih, support. Kalau support itu biasanya, kayak aku kan main sama teman aku yang lebih jago juga dia ngerush gitu kan, jadi istilahnya kek, gimana ya, kayak gimana ya ngejelasinnya, kadang kan kita kalau sama teman kan buat gua buat gua, nah support ini kayak ini nih ada awm nih ambil aja ambil aja terus kayak udah cukup healnya ga, ini ada paintkiller banyak mau ga mau ga, jadi istilahnya kita ga sepenuhnya jadi babu banget, kita ngasih segalanya itu ga, istilahnya kita lebih memprioritaskan orang itu supaya lebih kek lebih berkecukupan.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu bahwasanya dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) terdapat pembagian *role* atau peran seperti *pusher*, *support*, dan *cover*. Adapun berapa gamers perempuan yang berperan sebagai *pusher*. *Pusher* dapat diibaratkan sebagai seorang pemimpin dikarenakan perannya sebagai pemain yang maju saat ada musuh. Jika hal ini dikaitkan dengan stereotipe gender yang menyatakan bahwasanya laki-laki dipandang sebagai pemimpin dan perempuan dipandang sebagai pengasuh (Deaux, Kite, & Haines, 2008). Maka hal ini berbanding terbalik dengan pernyataan tersebut karena saat ini perempuan juga dapat berperan sebagai pemimpin. Namun juga terdapat salah satu gamers perempuan yang berperan sebagai *support* yaitu pemain yang menyediakan apa yang dibutuhkan oleh pemain lainnya sehingga hal ini juga menunjukkan bahwasanya perempuan juga merupakan sosok pengasuh.

Berdasarkan beberapa pernyataan informan tersebut semakin mempertegas bahwasanya *game online* bersinggungan dengan konteks kehidupan sehari-hari dan menuntut pemain untuk bertindak dengan adanya *role* atau peran.

5.3 Perempuan dan Laki-laki berbeda dalam Bermain Game

Sifat sosial perempuan dalam permainan biasanya tidak hilang seperti dalam hal berkomunikasi, baik secara *face-to-face* maupun saat online melalui *game*. Sifat sosial perempuan yang tidak lepas dari hal berkomunikasi menciptakan sifat perempuan yang mudah bergaul (menciptakan banyak hubungan pertemanan) (Silvadha, 2012). Perempuan lebih tertarik dan menyukai karakteristik *game* yang menggunakan strategi dan komunikatif (Dickey, 2006). Pernyataan ini diperkuat dari hasil wawancara gamers perempuan yang telah diperoleh. Ketertarikan para gamers perempuan terhadap *game online* karena melalui *game online* mereka dapat bertemu banyak orang dan menambah banyak teman. Melalui *game online* para gamers perempuan dapat menambah banyak teman sehingga dapat disimpulkan bahwa perempuan merupakan sosok yang mudah bergaul.

Kemudian, ketika laki-laki bermain *game online* dianggap wajar namun ketika perempuan bermain game dianggap sesuatu yang berbeda. Hal ini berkaitan dengan persentase pemain laki-laki dalam *game online* lebih tinggi daripada perempuan (Statista, 2018) dan game yang dianggap sebagai aktivitas maskulin atau terbatas sebagai hiburan untuk laki-laki (Bryce & Rutter, 2002). Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Kalau perempuan kan kita jarang ada gamers perempuan, ga semua cewek itu suka sama game, kalau cowok pasti rata-rata suka main game.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Bedanya ada sebagian.. kalau cowok main game ya udah wajar cowok main game kan ya.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

Adapun stereotipe gender yaitu berupa ciri-ciri umum yang membuat orang akan mudah mengenali atau mengidentifikasi antara perempuan dan laki-laki. Perempuan dipandang sebagai sosok yang lebih emosional, lembut, pengertian, dependen, dan berbakti. Sedangkan laki-laki dipandang sebagai sosok yang lebih aktif, kompetitif, logis, mandiri, independen, dan percaya diri. Laki-laki dipandang sebagai pemimpin dan perempuan dipandang sebagai pengasuh (Deaux, Kite, & Haines, 2008). Stereotipe gender ini juga berlaku saat laki-laki dan perempuan masuk dalam dunia *game online*. Adapun pendapat dari para gamers perempuan yang mempertegas stereotipe dalam *game online*. Para gamers perempuan menganggap bahwasanya laki-laki dalam bermain dianggap lebih ambisius dan memiliki pemikiran yang cekatan sedangkan perempuan dalam bermain dianggap lambat dalam berpikir dan kurang dalam menggunakan logika. Laki-laki juga dianggap lebih pemberani dibandingkan perempuan karena perempuan dinilai lebih waspada. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Ada, hmm cowok itu kalau main game itu lebih enak, lebih stabil, karena apa ya, aku pernah baca reset gitu, otak kanan cowok lebih baik daripada cewek.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

“Kalau perempuan lebih bawa perasaan, kalau cowok kan emang jam terbangnya tinggi, kalau cewek itu ada rempongnya dikit.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Kalau cowok kan main emang kayak mau nunjukkin ini skill gua gitu lho atau ga emang gue pro player lho, gue ngekillnya banyak. Kan jarang ya kita

lihat cowok main, mainnya cupu. Nah jadi kalau kita bisa trendingnya sih, kalau cewek main game untuk mencari eksistensi sih, tapi ga menutup kemungkinan sebagian besar cewek emang pro player emang jago, kalau di evos ada cyrus, di FF ada nabsky, Audrey.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

“Kalau perempuan sama laki-laki itu... kan kalau laki-laki itu orangnya ambisius ya apalagi gengsi lah, gengsi doang gini gini gini, mereka kek lebih kayak lebih giat banget mainnya, apalagi cowok lebih ceketan pemikiran logiknya lebih cepet lah daripada perempuan. Perempuan itu biasanya kayak lebih lemot gitu, yah cewek kan lemah gemulai gitu kan, logiknya kurang nyampe gitu dibanding cowok gitu, terus kalau cewek kan ga seberani cowok gitu, jadi kayak ada rasa takut gitu. Mungkin instingnya perempuan lebih waspada kali ya, aduh aku gini gini. Kalau cowok kan lebih berani sih, disitu sih perbedaanya.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

Sikap perempuan yang lebih emosional menunjukkan bahwasanya dalam bermain game perempuan dianggap memiliki respon yang berlebihan. Contohnya saat bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) kemudian bertemu musuh, gamers perempuan refleks berteriak, seperti yang disampaikan oleh Memey dan Sarah.

“Iya kalau cewek kan kalau ada musuh pasti kita refleks teriak gitu.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Gini deh, sebagai contoh, panikan cewek daripada cowok, jadi cewek kalau main game itu kayak lebih panik-panik gitu, kaget-kagetan juga.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

Selain berdasarkan stereotipe gender terhadap laki-laki dan perempuan yang berhubungan dengan perbedaan sifat. Taylor dalam (Paaben, Morgenroth, & Stratemeyer, 2016) menyatakan bahwasanya perempuan tidak pernah menempati posisi "hard-core" atau pemain inti dalam game dikarenakan dalam bermain

perempuan dianggap lebih santai dan kurang terampil dibandingkan dengan laki-laki. Namun, faktanya saat ini para gamers perempuan menepis pernyataan tersebut bahwasanya saat ini perempuan juga dapat menempati posisi "*hard-core*" atau pemain inti dalam game dibuktikan dengan gamers perempuan yang memiliki peran atau *role* sebagai *pusher*.

Adapun juga stereotipe terhadap perempuan yaitu perempuan dianggap dependen. Dependen berdasarkan KBBI memiliki arti tidak berdiri sendiri. Hal ini dipertegas dari hasil wawancara dengan gamers perempuan dan hasil observasi video yang diunggah oleh gamers perempuan di *Youtube* dikarenakan gamers perempuan kerap kali bermain dengan temannya ataupun orang lain bahkan dengan *viewers* mereka. Selain itu, hal ini juga dipertegas oleh pernyataan dari informan:

"Kadang main sama orang random, sama temen dekat, bisa sama orang luar, kadang sama orang china pernah, ketemu orang philiphina sering, ketemu orang thailand sering, india juga sering." (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

"Dari semua, ya dari discord yang viewers, ya semua." (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

"Sama siapa aja sih sebenarnya, kan kebetulan kita ada komunitasnya gitu, ada groupnya. Yang pro playernya juga ada di dalam, biasanya ada yang online kita online aja, kalau ada yang online masih dilobby ya tinggal di invite aja." (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

"Aku kalau main yang pasti main sama temen aku yang namanya boneng terus ada temen aku namanya randy terus namanya rinus, itu sih yang pasti sering main terus sisa sama temen-temennya dia atau ga temen-temen aku." (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)



Gambar 5. 2 Memey bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) bersama temannya (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=r4qk7roWls4&t=136s> menit 7:45 diunggah pada tanggal 23 Oktober 2018 dan diakses pada tanggal 18 November 2018)



Gambar 5. 1 Veereesa bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) bersama temannya (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=gfme8cLlvGA> menit 11:46 diunggah pada tanggal 11 November 2018 dan diakses pada tanggal 18 November 2018)



Gambar 5. 3 Sarah bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) bersama temannya
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=sqJM-eOqCCA> menit 1:41 diunggah pada tanggal 17 November 2018 dan diakses pada tanggal 26 November 2018)



Gambar 5. 4 Jelly bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) bersama temannya
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=s9Kp-8u1JUo> menit 0:52 diunggah pada tanggal 6 November 2018 dan diakses pada tanggal 18 November 2018)

5.4 Computer-Mediated-Communication (CMC) dalam Game Online

CMC merupakan pertukaran informasi dalam format teks, audio, atau video yang ditransmisikan dan dikendalikan oleh penggunaan komputer dan teknologi telekomunikasi. CMC adalah suatu proses komunikasi manusia melalui komputer

yang melibatkan orang-orang, terletak dalam konteks tertentu, dan terlibat dalam proses untuk membentuk media untuk berbagai tujuan (Bubaš, 2001)

Dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG), interaktivitas merupakan hal yang utama. Para pemain dapat saling berinteraksi satu sama lainnya baik dengan pemain yang berada dalam satu tim yang sama maupun dengan tim yang berbeda (tim lawan). Interaksi dapat dilakukan menggunakan *voice chat* yaitu berkomunikasi dengan suara. Selain menggunakan *voice chat* dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG), para gamers perempuan menggunakan aplikasi *discord* sebagai media untuk melakukan interaksi. *Discord* adalah aplikasi gaming untuk para gamers agar dapat saling bertukar pesan atau berkomunikasi.



Gambar 5. 5 Tampilan aplikasi *discord*
(Sumber: Data Pribadi Penulis)

Didalam aplikasi *discord*, para pengguna dapat memilih *voice channel* dan dalam *voice channel* tersebut dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya bahkan hingga 100-an pengguna. Selain berintraksi secara verbal, pengguna juga dapat

berinteraksi secara non-verbal atau biasa disebut dengan *chatting*. Dalam satu *channel discord* juga dapat dimuat hingga ribuan pengguna. Dalam hal ini, para gamers perempuan memanfaatkan *discord* untuk berinteraksi dengan teman bermainnya terkait strategi yang akan digunakan dalam bermain. Interaksi yang berlangsung juga dipenuhi dengan candaan. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Kalau sama temen sendiri kan bisa ngomong seluas mungkin kayak ngomong yang... kayak apa ya, ya bisa ketawa lepas, ya gimana ya namanya teman kan taulah sifat asli kita. Ya kalau sama teman gausah basa-basi taulah gameplay kita yang kayak gimana kan.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

“Interaksi sama team? Ya didalam game PUBG kan kita diajarin yang pertama teamwork, ya komunikasi harus jalan sesama team. Jadi ya kalau kita mainnya kayak egois ya susah untuk main game pubg itu.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Interaksi... hmm kayak lagi main sama teman-teman gitu? Ya kayak sambil becanda-canda ajasih, terus kalau lagi kesel gitu temannya ada yang ga bisa diajak kerja sama, ngomel-ngomel gitu kan. Tergantung sih, biasanya kalau live pakai discord tapi kalau lagi ga live pakai in game aja, udah cukup.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

“Nah cara kita komunikasi yang kita lakukan melalui discord, nah terus ada kayak atur strategi gitu, kalau main sama orang yang lebih jago, kan 1 team ada 4 orang tuh, misalnya kayak lu support ya, lu lihat belakang ya, ada kayak yang ngerush ada yang lihatin kanan kiri belakang, pokoknya pasti ada yang support ada yang ngerush gitu-gitu lah. Kurang lebih sih komunikasinya disitu-situ aja terus paling sharing aduh gua keknock nih lu punya darah ga.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

Para gamers perempuan juga lebih nyaman saat berinteraksi dengan teman yang biasanya bermain dengannya. Saat berkomunikasi dengan pemain *random* justru

tidak mengacuhkan dikarenakan berinteraksi dengan pemain *random* lebih sulit untuk mengajak kerja sama. Selain Terkadang juga bertemu selain pemain Indonesia sehingga terkendala dengan bahasa yang digunakan. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Kalau sama orang asing mungkin harus beradaptasi dulu sih cara mainnya.”
(Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

“Biasanya sama orang random itu susah kalau untuk komunikasinya, kadang ada mic yang bocor kadang ada yang diamtiin.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Pernah sekali, abis itu gamau main lagi. Karena susah gitu, mainnya suka sendiri-sendiri, egois, jadi kerja samanya susah.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

“Engga, kalau main sama orang lain mah bodo amat, mau butuh apa ambil sendiri, dia juga keknock kadang ga selamatin, karena kek yang bodo amat, karena biasanya orang random itu kayak ga bisa diatur gitu kan, kayak turun sini yuk malah kececeran kemana-mana, malah kalau ketemu sama orang china malah ngomong china number one, terus plhipine, philipine number one gitu-gitu kan, malah kayak keknock temen sendiri.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

Penjelasan terkait interaksi yang dilakukan oleh para gamers perempuan menunjukkan penerapan dari Computer-Mediated-Communication (CMC) yaitu interaksi melalui game online dan aplikasi *discord* dengan tujuan untuk mengatur strategi yang akan dilakukan dalam bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG). Selain itu, hal ini juga menunjukkan penerapan salah satu konsep CMC yaitu hyper-personal (Walther, 1996). Konsep ini menyampaikan bahwasanya komunikasi interpersonal akan semakin intim dengan rekan komunikasinya apabila mereka saling menemukan kemiripan satu sama lain. Hal ini dirasakan oleh para

gamers perempuan dikarenakan mereka lebih nyaman berinteraksi dengan rekan komunikasi yang juga bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dan sudah biasa bermain dengan mereka. Bahkan saat bermain, mereka tidak hanya membahas terkait permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) tersebut, tetapi juga mencakup hal yang bersifat personal. Hal ini diperkuat dari hasil observasi video yang diunggah oleh gamers perempuan di *Youtube*.



Gambar 5. 7 Memey bercerita tentang anak tetangganya
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=KIZKFepxA3w> menit 00:50-01:00 diunggah pada tanggal 20 September 2018 dan diakses pada tanggal 19 November 2018)



Gambar 5. 6 Teman Memey menyuruh Memey untuk “goyang-goyang”
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=mQMLlifasW8> menit 04:45-04:50 diunggah pada tanggal 5 Oktober 2018 dan diakses pada tanggal 19 November 2018)



Gambar 5. 8 Jelly dan teman-temannya membahas lagu “wik-wik”
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=s9Kp-8u1JUo&t=192s> menit 03:20-03:38 diunggah pada tanggal 6 November 2018 dan diakses pada tanggal 19 November 2018)



Gambar 5. 9 Jelly mengejek teman temannya yang tidur mendengkur
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=8LBgrEG-2I> menit 01:50-02:10 diunggah pada tanggal 2 Oktober 2018 dan diakses pada tanggal 19 November 2018)



Gambar 5. 10 Veereesa bertanya tentang kebiasaan temannya yang merokok
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=inppWaCjrjo> menit 08:50-09:10 diunggah pada tanggal 9 November 2018 dan diakses pada tanggal 19 November 2018)



Gambar 5. 11 Veereesa membahas tentang *editing* dan lagu dangdut
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=PgRJYaFILwQ> menit 01:04:25-01:05:50 diunggah pada tanggal 20 Oktober 2018 dan diakses pada tanggal 19 November 2018)



Gambar 5. 12 Sarah membahas tentang kentut dengan temannya
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=A9mI1eE1Sc&t=30s> menit 00:20-00:30 diunggah pada tanggal 20 November 2018 dan diakses pada tanggal 26 November 2018)



Gambar 5. 13 Sarah membahas tentang hatinya yang sepi
(Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=6_uuCi5XkXg menit 01:15-01:20 diunggah pada tanggal 15 November 2018 dan diakses pada tanggal 26 November 2018)

Salah satu penyebab awalnya kurangnya partisipasi perempuan dalam *game* yaitu suara perempuan sering menerima komentar yang negatif dari laki-laki (Kuzneko & Rose, 2013). Namun saat ini, pertanyaan tersebut tidak sesuai dengan yang dialami oleh para gamers perempuan. Dikarenakan saat ini justru para gamers perempuan menggunakan aplikasi *discord* untuk dapat berkomunikasi dengan orang lain atau teman-temannya.

5.5 Pembentukan Identitas Virtual Female Gamers dalam Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)

Identitas *virtual* adalah penyajian atau presentasi diri secara *virtual* melalui media internet. Persentasi diri dalam dunia nyata yang dibawa dalam kehidupan *virtual*. Identitas *virtual* yang tercipta dapat sangat bervariasi. Jenis kelamin, kebangsaan, nama, dan semua penampilan fleksibel dapat diganti dan tidak memerlukan hubungan dengan dunia nyata. Identitas *virtual* dapat berupa avatar palsu (gambar grafis yang mewakili seseorang secara online) di dunia maya (Allen, 2018). Seseorang juga dapat memilih antara karakter yang berbeda. Seseorang dapat memilih untuk menjadi laki-laki, perempuan atau kadang-kadang netral. Kemudian, memiliki pengaruh besar pada karakteristik fisik avatar, seperti wajah fitur, tipe tubuh, warna rambut, dan lain-lain. Pilihan ini ekstensif menyimpulkan bahwa semua orang mampu membentuk identitas impiannya. Proses ini memungkinkan orang untuk mengembangkan bagian dari identitasnya dia atau dia tidak bisa mengungkapkannya di dunia nyata (der Sloot, 2011).

Berdasarkan dengan konsep terkait identitas virtual, para gamers perempuan membentuk identitas virtual berupa karakteristik fisik avatar seperti wajah fitur, tipe tubuh, warna rambut, dan lain-lain mereka sesuai dengan identitasnya dalam dunia nyata. Selain itu, salah satu gamers perempuan juga membentuk beberapa identitas virtualnya berdasarkan apa yang belum dapat diungkapkannya di dunia nyata atau identitas impiannya.

Pembentukan identitas virtual *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dapat dibagi menjadi 3 kategori berdasarkan Castell dalam Afala (2018), yaitu:

- Identitas legitimasi (*legitimizing identity*) adalah identitas sah dalam masyarakat yang dipakai oleh institusi resmi untuk memperluas dan merasionalisasikan tindakan.
- Identitas resisten (*resistance identity*) adalah identitas yang dihasilkan oleh aktor-aktor yang berada dalam kondisi tertekan dan terancam dikarenakan terdapat stereotipe atau diskriminasi dari pihak yang dominan dan berkuasa.
- Identitas proyek (*project identity*) adalah identitas baru yang dibentuk untuk mengubah posisi aktor di dalam masyarakat dan mentransformasi struktur sosial secara keseluruhan.

5.5.1 Identitas legitimasi (*legitimizing identity*)

Identitas legitimasi adalah identitas sah dalam masyarakat. Para gamers perempuan membentuk identitas virtualnya atau karakter dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) sebagai perempuan agar sesuai dengan identitas di dunia nyata. Selain tujuannya agar sesuai dengan identitasnya di dunia nyata, karakter tersebut dapat menggunakan *item* yang sesuai dengan apa yang mereka sukai. Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Karena apa ya, karena aku cewek kali ya, kalau cowok itu kayak kurang aja sih, kok kurang.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

“Alasannya ya biar cucok gitu, serius-serius. Ya karena enak dilihat aja gitu.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Cewek karena representative diri saya. Bentuk wajah, rambut, dan kulit yang merepresentasikan diri saya juga. Kalau rambut kan sekarang merah karena pengen ngecat merah terang cuman belum kesampaian.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

“Karena kalau cewek kayak dipakein baju apa aja bagus gitu lho, kan bajunya macem-macem. Terus kek lebih ramping.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

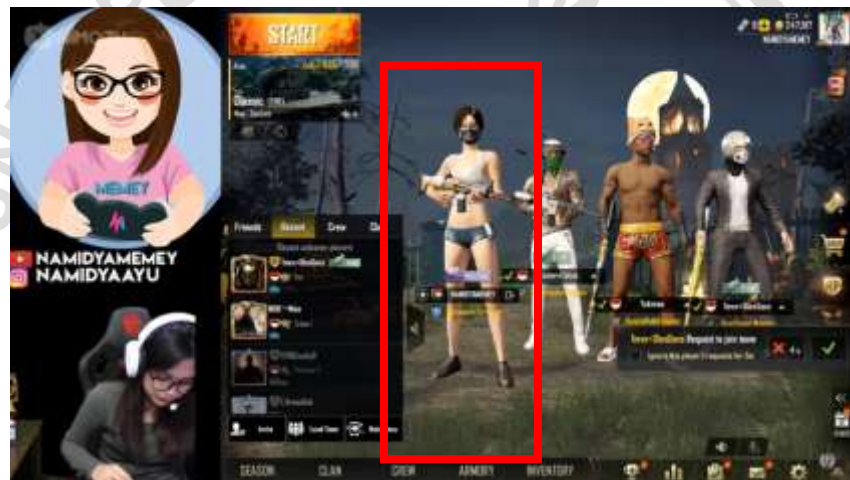
Selain atribut seperti wajah, rambut, kulit yang menampilkan atau menunjukkan bagaimana perempuan. Penampilan yang ramping seperti yang disampaikan oleh Veereesa juga identik dengan perempuan (Saguni & Baharman, 2016).

Memey membentuk identitas virtualnya atau karakter dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) berdasarkan bagaimana tampilannya di dunia

nyata. Selain itu, Memey juga menyukai tampilan karakter yang feminim dan *sexy* menurutnya. *Sexy* identik dengan perempuan (Saguni & Baharman, 2016). Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Memey:

“Warna kulit ya warna coklat, lebih ini lho, lebih suka kalau disamaain sama diri kita. Pakai rambutnya yang sebauh gitu walau agak pendek dikit dari aslinya sama wajahnya yang oriental.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Yang feminim yang sexy-sexy gitu, lucu aja lihatnya, yang pakai hot pants.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)



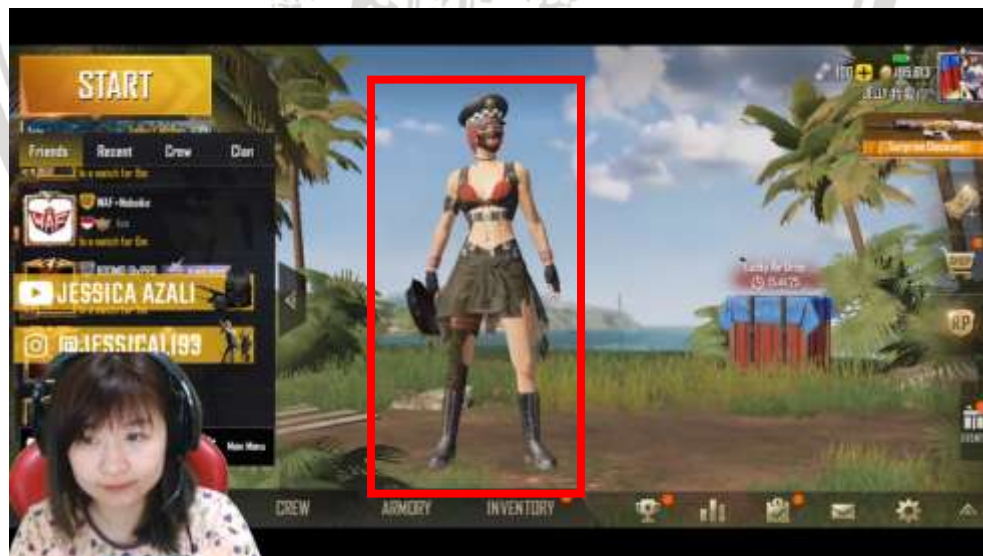
Gambar 5. 14 Memey menggunakan karakter perempuan yang menggunakan baju *mini* dan *hot pants* (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=yk-l0TQMBkU> menit 00:30 diunggah pada tanggal 18 November 2018 dan diakses pada tanggal 19 November 2018)



Jelly juga membentuk identitas virtualnya atau karakter dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) berdasarkan bagaimana tampilannya di dunia nyata atau yang merepresentasikan dirinya. Namun, beberapa tampilan yang Jelly bentuk berdasarkan apa yang belum dapat diungkapkannya di dunia nyata seperti mempunyai rambut berwarna merah. Terkait tampilan karakter atau avatar, Jelly memilih tampilan yang gelap dikarenakan menurutnya tampilan karakter memengaruhi *gameplay* atau jalannya permainan. Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Jelly:

“Kalau rambut kan sekarang merah karena pengen ngecat merah terang cuman belum kesampaian.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

“Tapi karena pakaian ngaruh ke gameplay makanya cenderung pilih yang warna ijo or coklat supaya kalau lagi lari-lari di mapnya ga terlalu mencolok. Pokoknya tampilan yang lucu dan sesuai sama mood haha.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)



Gambar 5. 16 Tampilan Jelly menggunakan karakter perempuan dengan baju *mini* dan rok
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=pj4MF5FKsNE> menit 01:52 diunggah pada tanggal 25 September 2018 dan diakses pada tanggal 19 November 2018)



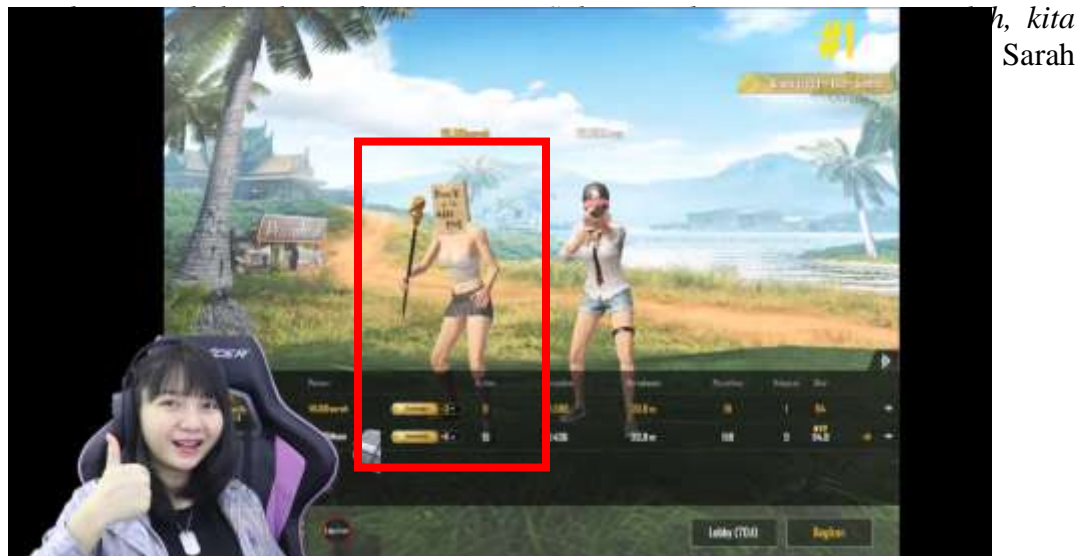
Gambar 5. 17 Tampilan Jelly menggunakan karakter perempuan dengan baju berwarna *orange* dan tas *pink*

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=s9Kp-8u1JUo> menit 05:54 diunggah pada tanggal 6 November 2018 dan diakses pada tanggal 19 November 2018)

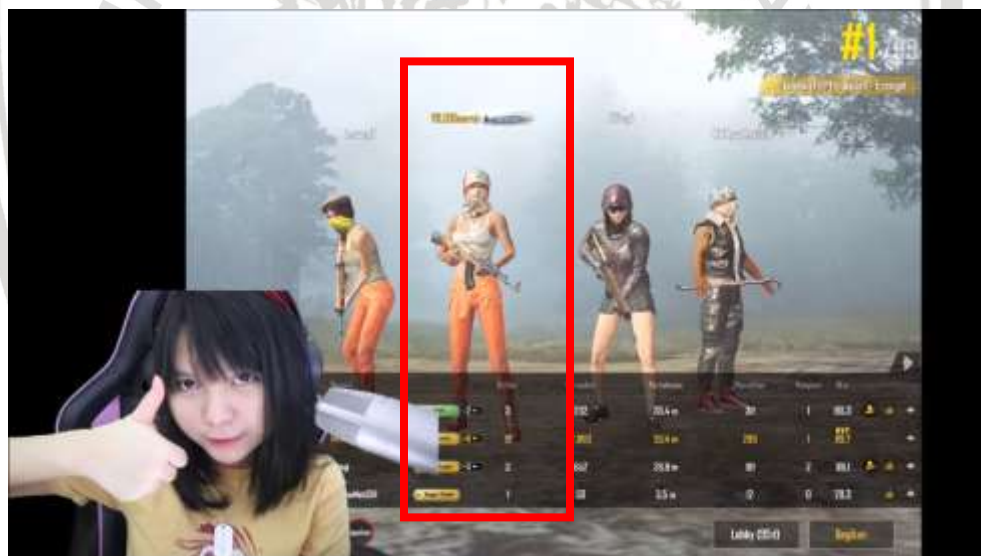
Sarah juga membentuk identitas virtualnya atau karakter dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) berdasarkan bagaimana tampilannya di dunia nyata atau yang merepresentasikan dirinya. Terkait tampilan karakter atau avatar, Sarah memilih tampilan yang gelap dikarenakan menurutnya tampilan karakter memengaruhi *gameplay* atau jalannya permainan. Namun, dalam kehidupannya sehari-hari Sarah juga menyukai warna gelap. Berbeda dengan yang disampaikan oleh Sarah, berdasarkan hasil observasi dari beberapa video yang diunggah oleh Sarah, Sarah menggunakan tampilan dengan baju yang terbuka dan warna yang cerah.

“Kan game PUBG itu game realistis kan ya, game tembak-tembakan gitu, kalau aku sukanya yang berbau warna hijau biar aku bisa ngumpet dirumput, mau nembak musuh gitu ga kelihatan sama musuhnya, jadi yang ijo-ijo gitu.”
(Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

“Ya ngikutin akulah, kan aku rambutnya pendek, nah karakter aku rambutnya pendek, aku putih karakter aku juga putih, terus aku suka baju hitam baju



Gambar 5. 18 Tampilan Sarah menggunakan karakter perempuan dengan baju *mini* dan rok *mini*
(Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=5cZ_wd0ijmU menit 16:50 diunggah pada tanggal 23 November 2018 dan diakses pada tanggal 26 November 2018)



Gambar 5. 19 Tampilan Sarah menggunakan karakter perempuan dengan baju *mini* dan celana berwarna *orange*
(Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=ISC_-iogvzM menit 17:10 diunggah pada tanggal 5 November 2018 dan diakses pada tanggal 26 November 2018)

Berbeda dengan Memey, Jelly dan Sarah, Veereesa membentuk identitas virtualnya atau karakter dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)

bedasarkan film *The Avengers* dan *Wonderwoman* karena Veereesa terinspirasi dari karakter perempuan dalam film tersebut. Veereese juga menyukai tampilan karakter yang bewarna *pink*. Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Veereesa:

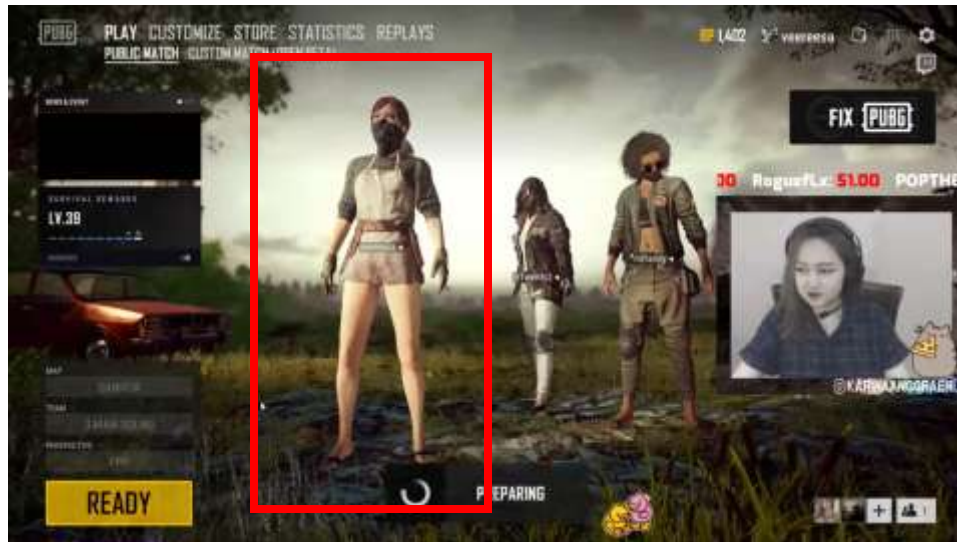
“Kalau aku sih suka rambut, rambut yang diiket, terus kalau warna kulit sih suka yang cerah terus mukanya yang judes gitu. Ya gimana ya kayak kita nonton avenger itu kan nonton wonderwoman gitu, kayak keren aja gitu mukanya judes terus kulitnya putih kayak kelihatan bersih gitu, kayak terinspirasi dari situ aja, keren.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

“Tampilan aku sekarang kayak pake atas crop pink gitu, rok pink, sama sandal selop pink gitu, sama kacamata merah.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

Namun, tampilan karakter atau avatar Veereesa sama sekali tidak merepresentasikan tampilannya didunia nyata sehari-hari karena seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahasanya Veereesa membentuk identitas virtualnya sesuai dengan identitas impiannya. Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Veereesa:

“Ga, kalau saya sehari-hari lebih suka yang simple, kayak celana panjang juga kayak kulot ga suka yang skinny-skinny gitu, kalau baju juga sukanya warna hitam pasti. Jadi kek semua barang saya item item gitu terus kaos kaos gitu, gitu sihh.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)





Gambar 5. 21 Tampilan Veereesa menggunakan karakter perempuan dengan *dress* pendek
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=tikKJFm6JyA> menit 13:57 diunggah pada tanggal 9 November 2018 dan diakses pada tanggal 19 November 2018)

Adapun hal lainnya yang berkaitan dengan karakter dan identitas legitimasi yaitu perempuan memperhatikan penampilan karakter atau avatar visual dalam permainan secara teratur dengan membeli barang-barang seperti pakaian untuk mengubah penampilan mereka (Guadagno, Muscanell, Okdie, Burk, & Ward, 2011). Hal ini dapat dibuktikan dari anggaran yang mereka keluarkan untuk membeli *item* dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG). Gamers perempuan mengeluarkan anggaran sekitar Rp. 500.000,- hingga Rp. 1.500.000,-.

Selain itu, anggaran yang dikeluarkan oleh para gamers perempuan bertujuan untuk membeli *item* yang berkaitan dengan penampilan. Dalam hal ini, menunjukkan bahwasanya perempuan juga memperhatikan penampilan mereka bahkan di dalam game online (Guadagno, Muscanell, Okdie, Burk, & Ward, 2011). Namun, intensitas mereka mengganti penampilannya tidak terlalu tinggi hanya berdasarkan *mood* dan ketika mempunyai *item* yang baru. Walaupun berada dalam permainan yang lebih

banyak dimainkan oleh laki-laki, perempuan tetap membentuk penampilannya berdasarkan dengan konstruksi perempuan sehari-hari. Para gamers perempuan menyukai tampilan yang “lucu” bagi mereka dan menyukai warna *pink*. Warna *pink* identik dengan perempuan berdasarkan konstruksi dalam perkembangan budaya (Matulessy, 2014). Hal ini dipertegas oleh pernyataan dari informan:

“Karena apa ya, karena aku cewek kali ya. Sesuai mood lah pokoknya.”
(Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

“Aku suka yang lucu-lucu. Kalau tampilan aku ganti kalau bosan aja.” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Pokoknya tampilan yang lucu dan sesuai sama mood haha.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

“Karena saya cewek, jadi sukanya pinknya kali ya”. Nah jadi aku pakai itu terus ga pernah ganti, aku itu kalau udah suka sama sesuatu pasti aku pakai itu terus, kecuali aku nemu barang lain yang lebih aku suka, baru aku ganti gitu, biasanya gitu.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

5.5.2 Identitas resisten (*resistance identity*)

Identitas resisten adalah identitas yang dihasilkan oleh aktor-aktor yang berada dalam kondisi tertekan dan terancam dikarenakan terdapat stereotipe. Identitas resisten *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dibentuk melalui statistik dan tingkat *rank* dalam Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) untuk menilai sejauh mana kemampuan gamers perempuan bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG), untuk menunjukkan bahwasanya gamers perempuan juga bisa bermain. Tingkat *rank* yang tinggi untuk menunjukkan

bahwasanya perempuan juga dapat bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) yang kebanyakan dimainkan oleh laki-laki.

Menurut Memey, statistik dan tingkat *rank* penting agar dirinya tidak direndahin oleh orang lain. Selain itu, Memey juga ingin menunjukkan bahwa seorang perempuan juga dapat bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG). Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Memey:

“Ya biar nanti kalau mabar ga dibacotin” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

“Ya pasti aja, ga cuman cowok aja yang bisa main game. Cewek juga bisa main game, kalau selama kita mau berusaha gitu”. (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

Menurut Jelly, statistik dan tingkat *rank* penting untuk memperlihatkan bahwasanya Jelly mempunyai *skill* dalam bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) ditunjukkan melalui jumlah *kill* yang diperoleh. Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Jelly:

“Penting karena kan angka kill deathnya itu yang menjual juga sih itu.” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

Menurut Sarah, statistik dan tingkat *rank* penting untuk memperlihatkan bahwasanya Sarah mempunyai *skill* dalam bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG). Selain itu, Sarah juga ingin menunjukkan bahwa seorang perempuan juga dapat bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG). Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Sarah:

“Penting banget, apalagi kalau kamu pengen masuk ke tim pro, jadi tim pro yang suka ikut turnamen, orang lihat dari statistik kamu. Ya siapa sih yang gamau kelihatan jago gitu kan.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

Menurut Veeresa, statistik dan tingkat *rank* tidak terlalu penting karena statistik dan *rank* hanya menjadi penilaian bagi diri sendiri. Meskipun tidak terlalu penting bagi Veereesa, Veereesa tetap ingin menunjukkan bahwasanya dirinya dapat bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG). Sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Veeresa:

“Cuman jadi improvisasi aja sih, jadi kayak aku udah ngekill segini nih kayak ya udah lumayan lah.” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

5.5.3 Identitas proyek (project identity)

Identitas proyek adalah identitas baru yang dibentuk untuk mengubah posisi aktor di dalam masyarakat. Identitas proyek yang dibentuk oleh *female gamers* melalui *role* atau peran mereka berdasarkan pengalaman bermain mereka masing-masing. *Role* atau peran yang dipilih oleh setiap *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) untuk mengubah posisi mereka dalam masyarakat bahwasanya perempuan dapat menempati posisi *hard-core* atau pemain inti dalam permainan.

Misalnya pada informan Sarah yang berperan sebagai *pusher*. Menurut Sarah:

“Aku bagian carry, bagian maju luan, itu harus punya mental kuat tuh soalnya kan main game PUBG juga deg-degan gitu.” (Hasil wawancara dengan Sarah Viloid pada tanggal 24 November 2018)

Pada informan Memey yang berperan sebagai *pusher*. Menurut Memey:

“*Aku yang ke bar-barnya ya itu yang ngepress-ngepress gitu.*” (Hasil wawancara dengan Namidya Ayu Kartika pada tanggal 5 Oktober 2018)

Pada informan Jelly yang berperan sebagai *pusher*. Menurut Jelly:

“*Ya itu yang lebih ngerush aja sih, jadi kalau ada musuh, saya yang maju dan teman-teman saya yang ngesupport atau ngecover dibelakang.*” (Hasil wawancara dengan Jessica Azali pada tanggal 17 Oktober 2018)

Pada informan Veereesa yang berperan sebagai *support* dikarenakan Veereesa lebih sering bermain dengan temannya yang dia anggap lebih mempunyai *skill* yang lebih tinggi.

“*Saya support sih, support. Kalau support itu biasanya, kayak aku kan main sama teman aku yang lebih jago juga dia ngerush gitu kan, jadi istilahnya kek, gimana ya, kayak gimana ya ngejelasinnya, kadang kan kita kalau sama teman kan buat gua buat gua, nah support ini kayak ini nih ada awm nih ambil aja ambil aja terus kayak udah cukup healnya ga, ini ada paintkiller banyak mau ga mau ga, jadi istilahnya kita ga sepenuhnya jadi babu banget, kita ngasih segalanya itu ga, istilahnya kita lebih memprioritaskan orang itu supaya lebih kek lebih berkecukupan.*” (Hasil wawancara dengan Karina Anggraeni pada tanggal 20 Oktober 2018)

Adanya stereotipe pada perempuan yaitu identifikasi terhadap gamers perempuan yang dinilai secara negatif. Perempuan yang terlibat dalam *game* lebih ditargetkan terhadap pelecehan seksual sehingga perempuan menyembunyikan identitasnya sebagai gamers. Adapun alasan lain perempuan menyembunyikan identitasnya yaitu *game* yang dianggap sebagai lingkungan dan ruang laki-laki atau

maskulin membuat lingkungan dan ruang tersebut memusuhi perempuan (Paaben, Morgenroth, & Stratemeyer, 2016). Bertolak belakang dengan pernyataan tersebut, bahwasanya saat ini para gamers perempuan justru menampilkan identitas virtualnya sebagai seorang perempuan agar sesuai dengan identitas aslinya. Perempuan menggunakan karakter yang sesuai dengan identitas aslinya sebagai bentuk aktualisasi diri bahwasanya perempuan juga dapat bermain game. Aktualisasi diri bertujuan untuk mematahkan stereotipe pada perempuan yang berpadangan bahwasanya perempuan memiliki keterampilan yang rendah atau tidak kompatibel dalam bermain game (Paaben, Morgenroth, & Stratemeyer, 2016). Selain melalui karakter atau avatar, gamers perempuan juga dapat menunjukkan kemampuannya dalam bermain melalui tingkat *rank* dan statistik.

Karakter perempuan dalam *game* juga kerap kali digambarkan sebagai objek kekerasan, seks, dan korban (Dietz, 1998). Namun berbeda dalam permainan *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)* bahwasanya karakter perempuan dapat menggambarkan sosok yang dapat berperang melawan musuh dan memposisikan karakter tersebut tidak sebagai korban melainkan seorang pemimpin berdasarkan hasil wawancara dengan para gamers perempuan terkait *role* atau peran mereka dalam permainan *Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)*. Karakter perempuan juga dapat digunakan oleh para gamers perempuan untuk menunjukkan bahwasanya perempuan bukan merupakan sosok yang lemah dan memiliki keterampilan yang rendah.

5.6 Diskusi

Games online saat ini semakin berkembang dan bahkan menjadi salah satu kategori olah raga (e-sport). Games online yang pada awalnya diciptakan sebagai sebuah permainan untuk Laki-laki saat ini mulai banyak bermunculan pemain dari kaum perempuan. Namun perempuan yang bermain games online khususnya pada genre strategi masih menuai banyak stigma negatif atau kurang diterima oleh masyarakat.

Stigma dari masyarakat tersebut menyebabkan pemain games perempuan tidak jarang yang mengganti identitasnya menjadi laki-laki, mengingat sifat identitas dalam dunia online adalah anonim. Namun dalam penelitian ditemukan bahwa gamers perempuan juga mencoba tetap menunjukkan identitas asli mereka (perempuan) dengan tujuan merubah stigma masyarakat.

Gamers perempuan membentuk identitas dengan tujuan membuktikan kemampuan mereka dalam bermain games yang tidak kalah dari kaum laki-laki. Salah satu pembentukan identitas mereka dapat kita analisis berdasarkan konsep dari Castell dalam Afala (2018) yaitu:

- Identitas legitimasi (*legitimizing identity*) adalah identitas sah dalam masyarakat yang dipakai oleh institusi resmi untuk memperluas dan merasionalisasikan tindakan. Berdasarkan dari kategori ini, pemain tetap membentuk identitas virtualnya sama dengan identitas di dunia nyata yaitu

perempuan, dapat dilihat dari pemilihan nama (username) dan tampilan visual avatar.

- Identitas resisten (*resistance identity*) adalah identitas yang dihasilkan oleh aktor-aktor yang berada dalam kondisi tertekan dan terancam dikarenakan terdapat stereotipe atau diskriminasi dari pihak yang dominan dan berkuasa. Adanya stigma negatif masyarakat menjadi penyebab utama munculnya resistensi pada diri pemain, mereka mulai menunjukkan identitas melalui kemampuan dalam bermain games online.
- Identitas proyek (*project identity*) adalah identitas baru yang dibentuk untuk mengubah posisi aktor di dalam masyarakat dan mentransformasi struktur sosial secara keseluruhan. Identitas baru tidak ditemukan, dalam artian pemain tetap menggunakan identitas asli mereka yaitu perempuan. Namun mereka menunjukkan identitas pada peran gender yang bisa menempati sebagai pemain inti yang selama ini diperankan oleh pemain games laki-laki.

Berdasarkan pemaparan dari hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa pembentukan identitas *female gamers* Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) tergolong kedalam tiga kategori tersebut, yaitu:

No.	Kategori pembentukan identitas	Konteks
1.	Identitas legitimasi (<i>legitimizing identity</i>)	- Gamers perempuan membentuk karakter dalam permainan Player Unknown's Battle

		<p>Grounds (PUBG) sebagai perempuan.</p> <p>Gamers perempuan sebagian besar menyukai tampilan karakter maupun atribut yang feminim, ramping, <i>sexy</i>, dan berwarna <i>pink</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gamers perempuan memperhatikan penampilan dalam permainan secara teratur dengan membeli barang-barang seperti pakaian untuk mengubah penampilan.
2.	Identitas resisten (<i>resistance identity</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Gamer perempuan memiliki tingkat statistik dan tingkat <i>rank</i> yang tinggi untuk menunjukkan bahwa perempuan mempunyai <i>skill</i> dalam bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) ditunjukkan melalui jumlah <i>kill</i> yang diperoleh.
3.	Identitas proyek (<i>project identity</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Sebagian besar gamers perempuan memilih peran atau <i>role</i> sebagai <i>pusher</i> untuk mengubah posisi mereka dalam masyarakat bahwasanya perempuan dapat menempati posisi "<i>hard-core</i>" atau pemain inti dalam game.

BAB VI

PENUTUPAN

6.1 Kesimpulan

Awalnya *game online* hanya dianggap sebagai aktivitas maskulin atau terbatas sebagai hiburan untuk laki-laki dan tidak menarik bagi perempuan. Namun, faktanya saat ini perempuan juga dapat terlibat dalam *game online* dan perempuan juga cukup tertarik dengan *game online*. *Game online* menarik bagi perempuan dikarenakan didalam *game online* perempuan dapat bertemu banyak orang, menambah banyak teman, memperluas jaringan komunikasi, menambah *channel* dan memperbanyak komunitas, serta dapat menambah wawasan. Didalam *game online* itu sendiri juga terdapat identitas virtual yang dapat dibentuk secara bebas oleh para pemain *game online*.

Dalam hal ini, sekalipun Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) identik dengan permainan laki-laki, namun *gamers* perempuan tetap membentuk identitas *virtual* mereka sebagai perempuan dan memperhatikan penampilannya. Perempuan membentuk penampilan karakternya dengan menggunakan atribut yang identik dengan perempuan seperti menggunakan *hotpants*, *dress*, ataupun atribut lainnya yang feminim seperti berwarna *pink*. *Gamers* perempuan juga memilih peran sebagai *pusher* atau dapat diibaratkan sebagai pemimpin untuk memutuskan stigma terhadap perempuan yang menyatakan bahwasanya perempuan memiliki keterampilan yang

rendah atau tidak kompatibel dalam bermain game serta tidak pernah menempati posisi "*hard-core*" atau pemain inti dalam game.

Adanya stigma terhadap gamers perempuan tersebut menjadi latar belakang gamers perempuan untuk membentuk identitas mereka dalam permainan games online. Pembentukan identitas virtual *female gamers* masuk dalam 3 kategori pembentukan identitas, yaitu:

- Identitas legitimasi (*legitimizing identity*): identitas *female gamers* yang sesungguhnya yaitu sebagai seorang perempuan. *Female gamers* perempuan sebagian besar menyukai tampilan karakter maupun atribut yang feminim, ramping, sexy, dan berwarna pink. Serta memperhatikan penampilan secara teratur dengan membeli barang-barang untuk mengubah penampilan.
- Identitas resisten (*resistance identity*): *Female gamers* memiliki tingkat statistik dan tingkat *rank* yang tinggi untuk menunjukkan bahwa perempuan mempunyai *skill* dalam bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) melalui jumlah *kill* yang diperoleh.
- Identitas proyek (*project identity*): *Female gamers* memilih peran sebagai *pusher* atau pemimpin untuk mengubah posisinya dalam masyarakat sehingga dipandang sebagai *female gamers* yang dapat menempati posisi "*hard-core*" atau pemain inti dalam game.

6.2 Saran

6.2.1 Akademis

Peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan dalam penelitian ini sehingga harapan peneliti untuk peneliti lainnya yang akan melaksanakan penelitian yang dapat memperluas penelitian ini dengan menggali data dari *gamers* perempuan lainnya terkait identitas *virtual* mereka dalam *game* yang lebih banyak diminati oleh laki-laki atau *gamers* perempuan yang menggunakan karakter laki-laki sebagai identitas *virtual*-nya. Kemudian, memperluas penelitian dengan menggali data terkait posisi perempuan dalam *game online*.

6.2.2 Praktis

Masyarakat seharusnya memberikan ruang bagi perempuan untuk bergabung atau bermain agar perempuan dapat belajar menjelajahi dunia permainan terkhususnya *game online* yang sedang menjamur saat ini sehingga dapat mengembangkan kepercayaan diri dan daya saing dikarenakan perempuan juga dapat memiliki keterampilan dalam bermain *game*.

DAFTAR PUSTAKA

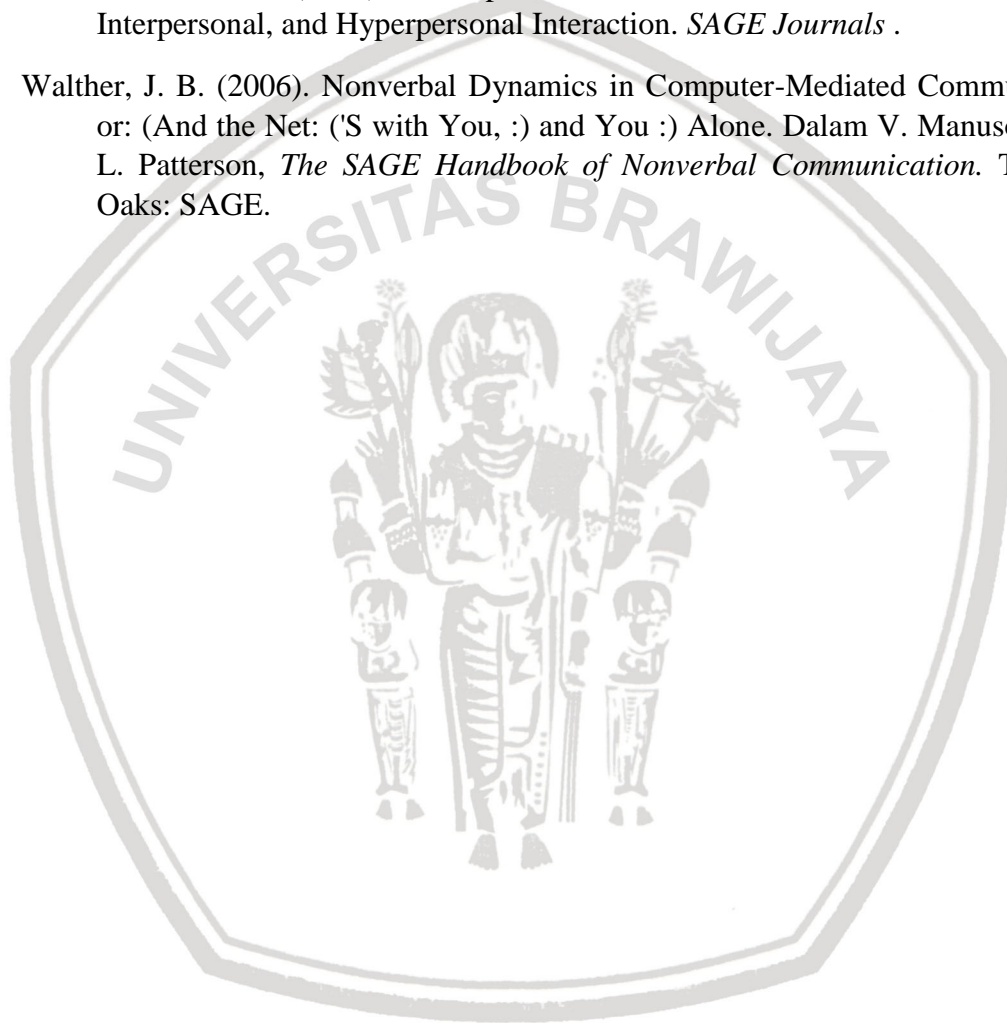
- AAUW Educational Foundation Commission. (2000). *Tech-Savvy: Educating Girls in the New Computer Age*. Washington DC: American Association of University Women Educational Foundation.
- Afala, L. M. (2018). *Politik Identitas di Indonesia*. Malang: UB Press.
- Allen, B. (2018). *Booz Allen Hamilton*. Dipetik Mei 16, 2016, dari Virtual Identity: <https://www.boozallen.com/>
- Anjungroso, F. (2014, Januari 31). *Tribun Techno*. Dipetik April 15, 2017, dari Ada 25 Juta Orang Indonesia Doyan Main Game Online: <http://www.tribunnews.com/ipitek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online>
- Arif, M. C. (2012). Etnografi Virtual: Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 2 No. 2 , 166-178.
- Batubara, J. (2017). Paradigma Penelitian Kualitatif dan Filsafat Ilmu Pengetahuan dalam Konseling. *Jurnal Fokus Konseling* , 101-103.
- Bosma, H. A., Levita, D. J., Graafsma, T., & Grotevant, H. D. (1994). *Identity and Development: An Interdisciplinary Approach*. London: Sage Publication.
- Bryce, J., & Rutter, J. (2002). Killing Like a Girl: Gendered Gaming and Girl Gamers' Visibility. *Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference* , 246-248.
- Bubaš, G. (2001). Computer Mediated Communication Theories and Phenomena: Factors that Influence Collaboration Over the Internet. *Paper Submitted for the 3rd CARNet Users Conference, Zagreb* , 1-12.
- Catronova, E. (2003). Theory of The Avatar. *CESifo Working Paper No. 863* , 4-5.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Deaux, K., Kite, M. E., & Haines, E. L. (2008). Gender Stereotypes. Dalam F. L. Denmark, & M. A. Paludi, *Psychology of Women: A Handbook of Issues and Theories* (hal. 205-211). United States: Greenwood Publishing Group, Inc.
- der Sloot, V. B. (2011). Virtual Identity and Virtual Privacy: Towards a Concept of Regulation by Analogy. *eGov Präsenz* , 41-43.

- Dickey, M. D. (2006). Girl Gamers: The Controversy of Girl Games and The Relevance of Female-oriented Game Design for Instructional Design. *British Journal of Educational Technology* , 1-7.
- Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles, Vol. 38, Nos. 5/6* , 437-440.
- Djaelani, A. R. (2013). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Majalah Ilmiah Pawiyatan* , 1.
- eMarketer . (2010, November 4). *eMarketer* . Dipetik September 7, 2018, dari More Time Spent on Social Media than Email Worldwide: <https://www.emarketer.com/Article/More-Time-Spent-on-Social-Media-than-Email-Worldwide/1008025>
- Fadhal, S. (2012). Identifikasi Identitas Kaum Muda di Tengah Media Digital (Studi Aktivitas Kaum Muda Indonesia di Youtube). *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Pranata Sosial Vol. 1 No. 3* , 198.
- Falamartha, A. D. (2013). Pengaruh Game Online Point Blank terhadap Kemampuan Berbahasa Santun dalam Berkomunikasi antar Sesama Teman di Lingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012. *Skripsi* , 11-12.
- Friono, J. A. (2013). Makna dan Hiperrealitas Pemain Game Online (Studi Fenomenologi Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Brawijaya). *Skripsi* .
- Gauntlett, D. (2008). *Media, Gender and Identity*. New York: Routledge.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press.
- Goenawan, A. (2015, Oktober 23). *detikinet*. Dipetik Mei 23, 2018, dari Durasi Nonton YouTube di Indonesia Tumbuh 130%: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3051966/durasi-nonton-youtube-di-indonesia-tumbuh-130>
- Gose, E. (2014). What Video Game Genres are Teaching Us. *Disertasi* , 76-78.
- Guadagno, R. E., Muscanell, N. L., Okdie, B. M., Burk, N. M., & Ward, T. B. (2011). Even in Virtual Environments Women Shop and Men Build: A Social Role Perspective on Second Life. *Computers in Human Behavior* , 304-308.

- Hariyanto. (2009). Gender dalam Konstruksi Media. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi* , 167-183.
- Heeter, C. (2005). Do Girls Prefer Games Designed by Girls? *International Communication Association* , 7.
- Herawati, E. (2011). Komunikasi dalam Era Teknologi Komunikasi Informasi. *Jurnal Humaniora Vol.2 No.1* , 101.
- Krasnova, H., & Baumann, A. (2014). Gender Differences in Online Gaming: A Literature Review. *Twentieth Americas Conference on Information Systems* , 1-11.
- Kriyantono, R. (2012). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenada Jakarta.
- Kuzneko, J. H., & Rose, L. M. (2013). Communication in Multiplayer Gaming: Examining Player Responses to Gender Cues. *New Media & Society* , 541-556.
- LaQuey, T. (1997). *Sahabat Internet*. Bandung: ITB Bandung.
- Lee, J. H., Karlova, N., Clarke, R. I., Thornton, K., & Perti, A. (2014). Facet Analysis of Video Game Genres. *iConference 2014* , 131.
- Mason, J. (2002). *Qualitative Researching*. London: SAGE Publications.
- Matulessy, A. (2014, September). *Research Gate*. Dipetik November 12, 2018, dari Menyoal Hak-hak Seksual Perempuan: Sebuah Tinjauan Psikologi Sosial-Budaya:
https://www.researchgate.net/publication/265595931_Menyoal_Hak_Seksual_Perempuan
- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhadjir, N. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Natama, N. M. (2016). Identitas Virtual Laki-laki di Kalangan Pemain Game Online Audition Ayodance pada Komunitas Talented Youth. *e-Proceeding of Management* , 2253-2255.
- Nielsen, C. T., & Krogager, S. G. (2015). Gaming Practices in Everyday Life. *Journal of media and communication research* , 73-82.
- Osborn, G. (2017, Mei 3). *New Zoo*. Dipetik April 15, 2018, dari Male and Female Gamers: How Their Similarities and Differences Shape the Games Market:

- <https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>
- Osborn, G. (2017, Mei 3). *New Zoo*. Dipetik Agustus 3, 2018, dari The Indonesian Gamer 2017: <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>
- Paaben, B., Morgenroth, T., & Stratemeyer, M. (2016). What is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and Marginalization of Women in Video Game Culture. *Springer Science+Business Media New York* , 3-10.
- Prakoso, K. (2009). *Lebih Kreatif dengan YouTube*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- R., J. I. (2018, Juni 20). *Liputan6*. Dipetik September 8, 2018, dari PUBG Kantongi 400 Juta Pemain dari Seluruh Dunia: <https://www.liputan6.com/tekno/read/3564135/pubg-kantongi-400-juta-pemain-dari-seluruh-dunia>
- Royse, P., Lee, J., Undrahbuyan, B., Hopson, M., & Consalvo, M. (2007). Women and games: technologies of the gendered self. *SAGE Publications* , 566.
- Saguni, S. S., & Baharman. (2016). Narasi tentang Mitos Kecantikan dan Tubuh Perempuan dalam Sastra Indonesia Mutakhir: Studi atas Karya-karya Cerpenis Indonesia. *Jurnal Retorika* , 142.
- Severin, W. J., & Tankard, J. W. (2005). *Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Silvadha, A. (2012). Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Online di Jakarta. *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran Vol.1 No.1* , 10.
- Silvadha, A. (2012). Konsep Diri Pemain Game Online: Studi Fenomenologi tentang Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Online di Jakarta. *eJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran Vol.1, No.1* , 7-16.
- Situmorang, J. R. (2012). Pemanfaatan Internet Sebagai New Media Dalam Bidang Politik, Bisnis, Pendidikan, Dan Sosial Budaya. *Jurnal Administrasi Bisnis Vol.8, No.1* , 73.
- Statista. (2018). *The Statistics Portal*. Dipetik April 15, 2018, dari Share of gamers by gender and age in Indonesia in 2017: <https://www.statista.com/statistics/712741/share-of-gamers-by-gender-and-age-indonesia/>

- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Elfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, Vol. 01, No. 01 , 31-32.
- Taylor, T. L. (2003). Multiple Pleasures Women and Online Gaming. *Convergence* 2003 Volume 9 Number 1 , 40-41.
- Walther, J. B. (1996). Computer-Mediated Communication: Impersonal, Interpersonal, and Hyperpersonal Interaction. *SAGE Journals* .
- Walther, J. B. (2006). Nonverbal Dynamics in Computer-Mediated Communication or: (And the Net: ('S with You, :) and You :) Alone. Dalam V. Manusov, & M. L. Patterson, *The SAGE Handbook of Nonverbal Communication*. Thousand Oaks: SAGE.



LAMPIRAN

INTERVIEW GUIDE

A. Pemahaman tentang internet

1. Bagaimana pengalaman anda mengenal internet?
2. Siapa yang mengenalkan anda dengan internet?
3. Dimana anda biasa menggunakan internet?
4. Sejak kapan anda menggunakan internet?
5. Media apa yang biasa anda gunakan untuk mengakses internet?
6. Apa yang biasa kamu lakukan menggunakan internet? Jelaskan?

B. Ketertarikan responden dengan *game online*

1. Menurut anda, apa itu *game online*? Jelaskan!
2. Apa yang menarik dari *game online*? Jelaskan!
3. Apa saja *game online* yang pernah anda mainkan? Kenapa?
4. Permainan *game online* jenis apa yang anda sukai? Kenapa?

C. Nilai yang diambil selama bermain game Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)

1. Bagaimana anda mengenal PUBG?
2. Siapa yang memperkenalkan anda dengan PUBG?
3. Apa alasan anda pada akhirnya memutuskan untuk memainkan PUBG? Jelaskan?
4. Dimana anda biasanya bermain PUBG? Kenapa?
5. Jika menjawab dirumah, media apa yang biasa digunakan untuk bermain PUBG?
6. Seberapa sering anda bermain PUBG? Ceritakan?
7. Sekali bermain biasa anda menghabiskan waktu berapa lama? Ceritakan!
8. Pada hari apa anda biasa bermain PUBG? Dan selama berapa jam? Kenapa?

D. Motivasi untuk memainkan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)

1. Apakah anda pernah memainkan game berjenis strategi dan *shooter* sebelumnya?
2. Jika pernah, apa permainnya dan apa alasan anda akhirnya memainkan PUBG? Jika belum, mengapa akhirnya anda mengambil keputusan untuk bermain PUBG?

E. Interaksi dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)

1. Seperti apa interaksi yang terjadi saat bermain PUBG?
2. Apakah ada media lainnya yang digunakan untuk melakukan interaksi saat bermain PUBG selain melalui game PUBG langsung?
3. Dengan siapa biasanya anda bermain?
4. Apakah anda pernah bermain dengan orang yang tidak anda kenal (random)? Lalu bagaimana interaksi yang berlangsung?

F. Persentasi diri dalam permainan Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)

1. Berapa budget yang anda keluarkan untuk permainan PUBG? Kenapa?
2. Karakter apa yang anda gunakan dalam permainan PUBG?
3. Barang apa saja yang biasa anda beli dalam permainan PUBG?

G. Perilaku saat bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)

1. Apakah bermain PUBG tidak mengganggu keseharian anda? Jelaskan?
2. Apakah orangtua mengetahui atau bahkan setuju dengan kebiasaan anda bermain PUBG? Jelaskan?
3. Apa tanggapan teman anda saat mengetahui anda bermain PUBG? Jika memiliki pasangan, bagaimana tanggapan pasangan anda? Jelaskan?
4. Apakah anda menggunakan PUBG untuk mencari uang?

H. Keterampilan dan skill bermain Player Unknown's Battle Grounds (PUBG)

1. Apa fitur yang sering anda gunakan saat bermain PUBG? Kenapa?

I. . Youtube

1. Sejak kapan anda mempunyai channel Youtube?
2. Sejak kapan anda aktif menggunakan Youtube untuk *live streaming* dan upload video?

3. Apakah motivasi anda menggunakan *youtube*?
4. Bagaimana pengalaman anda selama menggunakan *youtube*?

TRANSKRIP WAWANCARA

Nama: Namidya Ayu Kartika

Umur: 21 tahun

Asal: Surabaya

Universitas: Wijaya Kusuma

V: Hallo.

M: Iya, hallo.

V: Salam kenal ya kak, saya dari mahasiswa Universitas Brawijaya kak.

M: Iya, jadi gimana?

V: Mungkin kakaknya bisa memperkenalkan diri dulu ga kak? Nama, umur, asal gitu.

M: Ini emang suaranya putus-putus atau gimana ya?

V: Oh suara saya putus ya kak?

M: Iya kayak putus-putus.

V: Sebentar kak.

M: Oh iya udah. Jadi ini aku perkenalan diri dulu kan ya?

V: Iya kak?

M: Hmm nama aku namidya ayu kartika, biasa dipanggil memey.

V: Iya kak.

M: Ini kamu sambil nulis gitu kah? Kamu nanyanya selo aja selo aja gapapa.

V: Iya deg-degan kak haha

M: Oh iya, aku juga lagi nyusun skripsi sih ini kebetulan.

V: Oh semester akhir juga ya kak?

M: Iya tapi aku ga ambil game soalnya aku ekonomi.

V: Oh gitu ya kak, soalnya kan saya komunikasi jadi bisa luas gitu cakupannya.

M: Jangan panggil kak lah, aku juga seumuranmu kok.

V: Hehe iya ga enak kak, yauda panggil memey aja gapapa ya.

M: Iya, ini aku jawab yang ada di interview guide ini ya?

V: Iya banyak ya, ada waktu ga kak mey?

M: Boleh.

V: Ohya, asalnya dari mana nih kak?

M: Asalnya dari surabaya.

V: Oh deket.

M: He em deket kan kamu malang toh.

V: Umur berapa mey kalau boleh tau.

M: Umurnya 21 tahun.

V: Langsung mulai aja kali ya kepertanyaannya.

M: Baik.

V: Hmm bagaimana pengalaman kamu mengenal internet? Terus kira-kira siapa yang mengenalkan?

M: Hmm bagaimana pengalaman aku mengenal internet, ya awalnya itu kita disekolah kan, kita tau internet itu dari pergaulan dari lingkungan. Terus siapa yang mengenalkan aku dengan internet? Dari ya temen-temen.

V: Kira-kira awal main internet dimana dan sekarang main internet dimana?

M: Dulu awal main internet itu dirumah, dulu ada komputer dirumah.

V: Oh gitu, tapi pernah ke warnet ga?

M: Hmm ke warnet pernah kalau ngerjain tugas dulu hehe.

V: Dulu kira-kira kenal internet umur berapa tuh mey?

M: Aku SMP umur berapa ya, SMP lah kelas 1. Ya SMP lah pokoknya.

V: Terus dirumah biasanya selain komputer pakai media lain apalagi untuk mengakses internet?

M: Untuk akses internet ya? Oh ini, pakai modem dulu.

V: Maksudnya medianya mey.

M: Oh medianya, ya hp juga, telepon genggam.

V: Terus biasanya menggunakan internet buat apa? Selain tugas tuh mey?

M: Buat sosial media dan buat main game dari dulu.

V: Berarti dari SMP juga udah suka main game ya?

M: Iya suka, tapi dulu genre gamenya bukan genre battle royale kayak PUBG gitu.

V: Jadi menurut kamu sendiri, game online itu apa?

M: Game online itu menurut aku bener-bener gim yang bisa membantu kita menambah teman yang banyak, itu yang pertama. Terus yang kedua, kita jadi bisa banyak pengalaman untuk main game-game lain kayak gitu sih.

V: Jadi yang buat kamu menarik sama game itu berarti karena bisa dapat teman banyak gitu ya?

M: Nah yang buat game online itu menarik karena kita bisa dapat teman banyak gitu, terus wawasan juga bakal bertambah sih kalau main game itu.

V: Wah wawasan yang seperti apa tuh mey?

M: Ya wawasan itu ga cuman belajar pelajaran gitu kan ga, di gim itu kita ada kayak pengetahuan-pengetahuan kayak di gim.... (telefon terputus)

V: Hallo.

M: Kenapa putus ya? Karena jaringan ya kayaknya? Sebentar-sebentar, iya udah. Tadi terakhir sampai mana ya?

V: Yang menarik dari game online mey.

M: Yang menarik dari game online ya, pasti yang pertama itu yang menambah wawasan itu tadi ya. Terus game online itu lebih seru dimainkan daripada game offline karena game online kita bisa berinteraksi langsung sama orang banyak.

V: Tadi contoh wawasannya yang seperti apa tuh mey?

M: Contohnya ya kayak misalnya kayak diantara game-game lain kan banyak toh game, jadi karena kita banyak ngobrol sharing dengan yang lain jadi kita tahu oh game ini kayak gini gini gitu, simpelnya.

V: Hmm iya, selain itu ada ga mey?

M: Ya menghibur, pokoknya menghibur, ada juga kan yang dari game kita dapat penghasilan.

V: Mendapatkan penghasilan dari game maksudnya gimana mey?

M: Ya kan aku streaming di youtube dan untuk sekarang di nimo sih.

V: Terus game online apa aja yang pernah kamu mainin?

M: Online ya bukan offline ya. Online itu yang pertama mobile legends, ROS, terus ROE, PUBG mobile, PUBG steam.

V: Kalau pas masa-masa SMA ada ga mey?

M: Hmm kalau aku, aku dulu waktu SMA masih main game PS.

V: Berarti game yang tadi yang disebutin untuk sekarang sering dimainkan atau diikutin ya?

M: Iya.

V: Oh gitu, untuk genre game sendiri, kamu suka genre game yang seperti apa?

M: Sebenarnya aku pribadi suka game yang kayak petualangan gitu, tapi aku mengenal PUBG itu dari awal mulai Youtube gitu.

V: Berarti masuk strategi gitu ya?

M: Iya strategi, misteri gitu. Kalau PUBG kan ini bertahan hidup, survival.

V: Terus yang jadi alasan kamu main PUBG apa?

M: Alasan aku main PUBG?

V: Iya.

M: Karena emang, satu aku dulu tertarik banget main ROS terus aku itu sempet di game ROS banyak chitter jadi pada akhirnya aku main PUBG steam awalnya. Terus disitu ternyata ada yang versi PUBG mobile walaupun masih beta di Indonesia, akhirnya aku main itu. Dan peminat PUBG mobile di Indonesia itu banyak banget.

V: Berarti kamu tau PUBG dengan sendirinya ya? Atau ada yang ngajak gitu?

M: Yo enggak, karena kita akses internet ya gitu aja sih jadi banyak kayak iklan gitu.

V: Terus biasanya main PUBG berarti dirumah ya mey?

M: Iya mainnya dirumah.

V: Terus biasa kamu main PUBG di komputer atau hp?

M: Hp dan komputer, dua-duanya.

V: Seberapa sering sih mey, bisa diceritain ga?

M: Setiap hari, kan aku sambil kerja.

V: Oh iya haha. Setiap hari itu kira-kira sehari bisa berapa jam?

M: Eeee sehari bisa sampai ya kalau aku live streaming aja bisa sampai 4 jam ya. Main sama anak-anak mungkin 3 jam. Ya sekitar 7 sampai 8 jam lah dalam sehari.

V: Berarti diluar live streaming juga tetap main ya?

M: Tetep, malah kadang gatau aturan kalau diluar streaming, bisa sampai pagi.

V: Kan di PUBG itu kan ada interaksi ya mey, nah seperti apa sih interaksi yang kamu lakuin?

M: Interaksi sama team? Ya didalam game PUBG kan kita diajarin yang pertama teamwork, ya komunikasi harus jalan sesama team. Jadi ya kalau kita mainnya kayak egois ya susah untuk main game pubg itu.

V: Terus media komunikasinya kamu pakai discord atau voice in game gitu?

M: Tergantung situasi dan kondisi sebernarnya.

V: Tapi lebih sering pakai yang mana?

M: Iya tapi dulu di youtube aku pakai in game sih karena banyak yang belum tau juga discord.

V: Terus biasa main sama teman-teman lingkungan kamu atau dari discord mey?

M: Dari semua, ya dari discord yang viewers, ya semua.

V: Kalau dari teman-teman disurabaya ada ga mey?

M: Ya ada tapi lebih ke teman-teman discord dan viewers aja.

V: Terus selain sama viewers pernah ga main iseng sama orang random mey?

M: Random ya pernah lah.

V: Terus interaksinya gimana tuh?

M: Oh interaksi dalam strategi gamenya kah? Biasanya sama orang random itu susah kalau untuk komunikasinya, kadang ada mic yang bocor kadang ada yang diamtiin. Kalau aku sih kalau main sama orang random lebih ini mainnya lebih santai aja, ngelihat gaya mainnya mereka dulu.

V: Tapi pernah ga sih mey, kalau tau cewek yang main, kamu pernah digangguin gitu ga?

M: Ya lah, ya seperti.

V: Terus respon kamu gimana?

M: Matiin mic game, ga gubris. Pokoknya kalau selama positif pasti kita tanggepin sebagai cewek tapi kalau udah negatif atau senonoh gitu atau apa ya kita respon, resiko kita main game online itu kan ya mengenal banyak orang.

V: Kan main sama teman-teman discord kan tuh ya mey, pernah ga ketemu langsung gitu sekedar meet up gitu.

M: Yang sering main samaku? Belum, kebetulan paling ya beberapa youtuber aja waktu dijakarta kemarin itu.

V: Siapa aja tuh mey kalau boleh tau?

M: Yang pernah aku temui itu kayak lalajo laura, bang rendy emperor, sama daengfaiz.

V: Yang dibahas tetap seputar game atau gimana?

M: Yang dibahas ya tentang channel kita sih, kalau game ya tetap, tapi lebih ke channel kita sih karena mungkin waktu itu lagi ngurusin channel gitu.

V: Maksudnya channel gimana mey?

M: Iya kan kemarin itu aku mau ngurus kontrak di nimo gitu kan.

V: Terus ada yang kamu harpin ga dari main PUBG? Ntah kayak reward gitu.

M: Ya kalau kita main game gitu kan pasti ada tujuannya, yang pengen kita dapatkan, contohnya kan kayak aku pengen naikin tier. Kan semakin kita tinggi, juga ya gimana ngomongnya ya, pasti adalah yang kita harapkan dari game PUBG ini.

V: Tujuan kamu mendapatkan tier setingginya apa mey?

M: Ya biar nanti kalau mabar ga dibacotin.

V: Pengen ga sih misalnya kayak pengen kelihatan lebih jago?

M: Ya pasti aja, ga cuman cowok aja yang bisa main game. Cewek juga bisa main game, kalau selama kita mau berusaha gitu.

V: Berarti mendapatkan kemenangan atau chicken itu PUBG itu penting ya buat kamu?

M: Pentinglah.

V: Terus kamu pernah ikut turnamen ga mey?

M: Pernah tapi turnamen yang gimana nih? Turnamen PUBG? Ya pernah sih, kemarin itu yang adain termasuk turnamen besar yang sama bang tepe itu. Apa ya turnamen apa ya, lupa aku namanya, jadi semua youtuber ikut waktu itu, youtuber yang dinimo sama yang dimana gitu ikut semua.

V: Yang kemarin itu menang?

M: Engga, aku juara 5 atau 6 kalau ga salah. Itu main squad ya.

V: Kalau turnamen lainnya pernah ga mey?

M: Pernah turnamen-turnamen costum room tapi hadiahnya cuman UC aja. Turnamen yang ga gede banget gitu lho vi, jadi kayak turnamen biasa buat dapatin UC. Itu kemarin juara.

V: Yang kamu rasain gimana? Kan itu pasti yang ikut banyak cowok-cowok gitu kan?

M: Iya aku cewek sendiri waktu itu. Emang aku kan ini, aku punya support cowok-cowok emang, aku punya clan dan itu cowok semua yang disitu.

V: Kamu ngerasa lebih jago dari cowok-cowok ga ketika kamu menang itu?

M: Ya setidaknya aku merasa bukan beban.

V: Terus menurut kamu kenyamanan dalam bermain game penting ga mey?

M: Kenyamanan dalam bermain game?

V: He eh.

M: Kayak contohnya teman mainnya atau gimana?

V: Iya kalau sama orang random gitu kan kadang ada yang usil gitu kan.

M: Iyo lah penting gitu kalau buat nyaman main game, apalagi kalau kita sering main sama orang itu kan kita udah tahu cara mainnya dan komunikasinya juga gampang.

V: Bentar mey, balik ke turnamen tadi, kamu kira-kira butuh waktu latihan berapa kali tuh?

M: Karena kita kan sering main setiap hari, pas aku live streaming kan kita main bareng terus, jadi ya ga ada yang namanya latihan-latihan sih, sering main aja yang penting.

V: Kalau main PUBG lebih suka komunikasi melalui chat atau voice?

M: Kalau ngechat kita keburu ketembak sama orang. Makanya kadang kalau main sama random people, kadang rada ribet.

V: Jadi lebih suka main sama party atau teman-teman ya mey daripada sama orang random karena komunikasinya lebih gampang?

M: Iya apalagi ada discord.

V: Kalau di team kamu ada kayak pembagian role gitu kah? Ntah jadi support atau gimana?

M: Ada kalau kayak gitu ada, ada team buat yang kek ngepress, terus ada yang buat sniper kayak gitu, ada sih.

V: Kalau kamu lebih ke role yang mana mey?

M: Aku yang ke bar-barnya ya itu yang ngepress-ngepress gitu?

V: Menurut kamu ada bedanya pro sama noob ga?

M: Sebenarnya pro sama noob itu apa ya selama kita mau belajar terus yang dari noob bisa jadi pro. Balik lagi tujuan kita main sama itu apa sih, kan tujuannya untuk menghibur diri kita tuh, jadi kalau kita bakal sering-sering main skill kita akan terus terasah kalau main game.

V: Senjata favorite kamu di pubg apa mey?

M: Senjata favorita aku di PUBG scar.

V: Kalau yang jenis sniper?

M: Aku yang sniper aku suka yang sks kalau ga mini yang bisa bredeed, kan aku emang yang bisa press, jadi ga cocok kalau kayak make kar, kar kan susah arahannya apalagi PUBG mobile tuh.

V: Menurut kamu, statistik di game itu perlu ga?

M: Statistik semua penilaian gitu ya? Iyalah, kan kalau misalnya dilihat juga kita bisa lihat juga orang yang main pakai cheat sama engga kelihatan juga, bisa dilihat dari situ orang-orang itu. Dari hasil akurasi tembakan bisa dilihat disitu, kalau akurasi bagus kan kita jadi bisa nilai ini orang mainnya bagus atau pengalaman mainnya bagus.

V: Kalau jumlah kill menurut kamu penting ga mey?

M: Kalau aku engga, yang penting kita bisa survive sampai akhir dan menang sampai chicken. Kalau kill cuman dihabisin sama satu orang, itu ya sama aja bukan permainan team sih lebih ke individu aja. Jadi mending dikit-dikit semua tapi rata terus kita chicken.

V: Terus tanggapan orangtua kamu atau teman-teman kamu kalau kamu mainin game yang biasanya dimainkan sama kaum pria gimana?

M: Kalau tanggapannya sih kalau buat orang yang gatau, buat apa sih main game kayak gitu ga penting gitu kan, ngabisin-ngabisin waktu dan lain-lain. Tapi kan dibalik itu kita ada maksud tersendiri, kita main game kita bisa dapat uang, bisa dapat pekerjaan, emang pekerjaannya kan dibidang ini kalau aku sendiri. Jadi kalau orang-orang disekitar kita yang pertamanya gatau kalau kita jelasin nantinya bakal oh gitu gitu.

V: Berarti orangtua dan teman-teman kamu ngedukung ya mey?

M: Iya ngedukung.

V: Terus kalau main PUBG ganggu keseharian kamu juga ga? Soalnya sekarang kamu juga nyusun skripsi kan?

M: Ya pinter-pinteran kita ngebagi waktu, kalau ngeganggu ga sih, tergantung pribadi mengatur diri.

V: Seharian selain kuliah ngapain aja mey?

M: Selain kuliah, ya kerja, kerja streaming.

V: Budget untuk bermain PUBG berapa tuh mey dari awal main?

M: Buat main PUBG, untuk main PUBG PC, aku kan pasti beli PC toh, PC ya sekitar, dibikin minimnya aja ya, kan dipakai buat streaming kan ya, jadi PC itu minimal RAMnya ya mungkin harga-harga sekitar 14-15 juta ya buat PUBG PC. Terus belum lagi beli gamenya, 200ribu, kalau yang PUBG mobile lebih ke UC ya, buat fitur-fiturnya kayak baju.

V: Iya mey kalau untuk itu kira-kira berapa?

M: Kalau PUBG PC ga beli item-item gitu karena itu pakai steam wallet mahal. Kalau yang buat beli gitu-gitu aku beli buat yang mobile aja dapat dari twitch soalnya.

V: Yang mobile sekitar berapa mey?

M: Ya sekitar 500rb lah.

V: Terus karakter yang kamu gunakan di game PUBG itu cewek atau cowok?

M: Cewek.

V: Alasannya kenapa?

M: Alasannya ya biar cucok gitu, serius-serius. Ya karena enak dilihat aja gitu.

V: Beli item apa aja mey di PUBG selain baju?

M: Ya skin senjata.

V: Suka skin yang warna apa mey?

M: Aku suka yang lucu-lucu, kayak ada yang gambar playboy gitu.

V: Kenapa tuh mey suka yang lucu-lucu?

M: Ya suka aja, soalnya lucu gitu kan, soalnya aku anaknya agak alay gimana gitu.

V: Terus untuk tampilan karakter kamu suka yang gimana? Yang feminin kah atau kayak tomboy-tomboy gitu?

M: Yang feminim yang sexy-sexy gitu, lucu aja lihatnya, yang pakai hot pants.

V: Kalau rambut, wajah, sama warna kulit kamu sukanya yang gimana mey?

M: Warna kulit ya warna cokelat, lebih ini lho, lebih suka kalau disamaain sama diri kita.

V: Berarti sekarang di gamenya mey pakai rambut sama wajah yang seperti apa?

M: Pakai rambutnya yang sebauh gitu walau agak pendek dikit dari aslinya sama wajahnya yang oriental.

V: Sering ganti-ganti tampilan ga mey?

M: Kalau tampilan aku ganti kalau bosan aja, bisa bertahan dua tiga hari.

V: Tampilannya tetap sama kayak yang kamu suka?

M: Iya hotpants gitu, tapi yang warna lain atau yang motifnya lain gitu.

V: Kamu juga punya akun youtube kan ya mey?

M: Iya berawal dari youtube.

V: Itu udah berapa lama mey?

M: Akun aku baru 5 bulan, belum ada sampai setahun kok, mau jalan ke enam bulan.

V: Terus biasa unggah foto ke youtube kira-kira sehari berapa kali?

M: Kalau sekarang kalau seminggu upload 2 sampai 3 kali, karena abis live disimpan.

V: Pernah dapat komentar sensitif tentang penampilan kamu ga mey selama live stream gitu?

M: Banyak apalagi kayak di youtube gitu.

V: Contohnya gimana mey?

M: Ya lebih ke seksual gitu sih, ininya gede itunya gede, gitu sih.

V: Terus respon kamu gimana mey?

M: Jadi kan kita masing-masing punya admin, jadi langsung dibanned aja.

V: Kalau terkait penampilan di gamenya?

M: Ya ada sih, mungkin karena lucu gitu ya, banyak sih viewers gitu.

V: Menurut kamu gamers perempuan sama laki-laki ada bedanya ga mey?

M: Kalau perempuan kan kita jarang ada gamers perempuan, ga semua cewek itu suka sama game, kalau cowok pasti rata-rata suka main game, jadi menurut aku cewek yang suka main game itu cewek yang ga ribet.

V: Kalau dari gameplaynya ada ga mey?

M: Diwaktu main gamenya? Kalau perempuan lebih bawa perasaan, kalau cowok kan emang jam terbangnya tinggi, kalau cewek itu ada rempongnya dikit.

V: Rempong gimana tuh maksudnya mey?

M: Iya kalau cewek kan kalau ada musuh pasti kita refleksi teriak gitu.

V: Kan kamu sering mainnya sama cowok-cowok nih, ada kena imbas ke mereka ga mey?

M: Ya kalau sering main jadi lebih dekat aja sih, jadi komunikasi ga hanya di game, tapi juga bisa ngechat. Terus kayak jadi diajarin sih, ini kayak gini kayak gini, terus gameplay kita jadi naik sendiri sih kalau main naik diatas kita.

V: Terus ikut komunitas youtube ga mey?

M: Engga cuman grup-grup aja.

V: Terus untuk foto profile yang kamu gunakan di youtube kamu lebih milih foto yang bagaimana?

M: Kalau aku ya feminim tomboy, ada ceweknya ada tomboynya gitu.

V: Terus kalau di PUBG kamu juga pasang foto profil ga mey?

M: Iya pasang, kan nyambung ke facebook.

V: Yauda masih gitu aja sih mey, nanti kalau ada yang kurang saya hubungi lagi ya.

M: Iya gapapa, nanti line aja.



No.	Personal View	Isi Transkrip	Keterangan	Kategori
1	Peneliti terlalu banyak basa-basi	<p>V: Hallo.</p> <p>M: Iya, hallo.</p> <p>V: Salam kenal ya kak, saya dari mahasiwa Universitas Brawijaya kak.</p> <p>M: Iya, jadi gimana?</p> <p>V: Mungkin kakaknya bisa memperkenalkan diri dulu ga kak? Nama, umur, asal gitu.</p> <p>M: Ini emang suaranya putus-putus atau gimana ya?</p> <p>V: Oh suara saya putus ya kak?</p> <p>M: Iya kayak putus-putus.</p> <p>V: Sebentar kak.</p> <p>M: Oh iya udah. Jadi ini aku perkenalan diri dulu kan ya?</p> <p>V: Iya kak?</p> <p>M: Hmm nama aku namidya ayu kartika, biasa dipanggil memey.</p> <p>V: Iya kak.</p> <p>M: Ini kamu sambil nulis gitu kah? Kamu nanyanya selo aja selo aja gapapa.</p> <p>V: Iya deg-degan kak haha</p> <p>M: Oh iya, aku juga lagi nyusun skripsi sih ini kebetulan.</p> <p>V: Oh semester akhir juga ya kak?</p> <p>M: Iya tapi aku ga ambil game soalnya aku ekonomi.</p> <p>V: Oh gitu ya kak, soalnya kan saya komunikasi jadi bisa luas gitu cakupannya.</p> <p>M: Jangan panggil kak lah, aku juga seumuranmu kok.</p> <p>V: Hehe iya ga enak kak, yauda panggil memey aja gapapa ya.</p> <p>M: Iya, ini aku jawab yang ada di interview guide ini ya?</p> <p>V: Iya banyak ya, ada waktu</p>	Perkenalan dengan informan	

		<p>ga kak mey?</p> <p>M: Boleh.</p> <p>V: Ohya, asalnya dari mana nih kak?</p> <p>M: Asalnya dari surabaya.</p> <p>V: Oh dekat.</p> <p>M: He em dekat kan kamu malang toh.</p> <p>V: Umur berapa mey kalau boleh tau.</p> <p>M: Umurnya 21 tahun.</p>		
2	<p>Peneliti kurang mendalam i bagaimana teman-teman informan mengenalkan internet</p>	<p>V: Langsung mulai aja kali ya kepertanyaannya.</p> <p>M: Baik.</p> <p>V: Hmm bagaimana pengalaman kamu mengenal internet? Terus kira-kira siapa yang mengenalkan?</p> <p>M: Hmm bagaimana pengalaman aku mengenal internet, ya awalnya itu kita disekolah kan, kita tau internet itu dari pergaulan dari lingkungan. Terus siapa yang mengenalkan aku dengan internet? Dari ya temen-temen.</p>	<p>Penjelasan mengenai awal mengenal internet</p>	<p>Pengenalan terhadap internet</p> <p><i>Lingkungan</i></p>
3	<p>Peneliti kurang menanyakan media yang digunakan selain <i>handphone</i>.</p>	<p>V: Kira-kira awal main internet dimana dan sekarang main internet dimana?</p> <p>M: Dulu awal main internet itu dirumah, dulu ada komputer dirumah.</p> <p>V: Oh gitu, tapi pernah ke warnet ga?</p> <p>M: Hmm ke warnet pernah kalau ngerjain tugas dulu hehe.</p> <p>V: Dulu kira-kira kenal internet umur berapa tuh mey?</p> <p>M: Aku SMP umur berapa ya, SMP lah kelas 1. Ya SMP lah pokoknya.</p> <p>V: Terus dirumah biasanya selain komputer pakai media</p>	<p>Penjelasan media yang digunakan untuk menggunakan internet</p>	<p>Media penggunaan internet</p>

		<p>lain apalagi untuk mengakses internet?</p> <p>M: Untuk akses internet ya?</p> <p>Oh ini, pakai modem dulu.</p> <p>V: Maksudnya medianya mey.</p> <p>M: Oh medianya, ya hp juga, telepon genggam.</p>		
4	<p>Peneliti kurang memperdalam terkait game yang dimainkan oleh informan sejak SMP.</p>	<p>V: Terus biasanya menggunakan internet buat apa? Selain nugas tuh mey?</p> <p>M: Buat sosial media dan buat main game dari dulu.</p> <p>V: Berarti dari SMP juga udah suka main game ya?</p> <p>M: Iya suka, tapi dulu genre gamenya bukan genre battle royale kayak PUBG gitu.</p>	<p>Penjelasan mengenai fungsi penggunaan internet bagi informan</p>	<p>Fungsi penggunaan internet.</p>
5		<p>V: Jadi menurut kamu sendiri, game online itu apa?</p> <p>M: Game online itu menurut aku bener-bener gim yang bisa membantu kita menambah teman yang banyak, itu yang pertama. Terus yang kedua, kita jadi bisa banyak pengalaman untuk main game-game lain kayak gitu sih.</p> <p>V: Jadi yang buat kamu menarik sama game itu berarti karena bisa dapat teman banyak gitu ya?</p> <p>M: Nah yang buat game online itu menarik karena kita bisa dapat teman banyak gitu, terus wawasan juga bakal bertambah sih kalau main game itu.</p> <p>V: Wah wawasan yang seperti apa tuh mey?</p> <p>M: Ya wawasan itu ga cuman belajar pelajaran gitu kan ga, di gim itu kita ada kayak pengetahuan-pengetahuan kayak di gim.... (telepon</p>	<p>Penjelasan mengenai definisi game online</p>	<p>Defenisi game online</p> <p><i>Pemain dapat terhubung satu sama lainnya dan menambah wawasan.</i></p>

		terputus)		
6	Peneliti kurang mendalam i mengenai game online menghibur yang seperti apa menurut informan	<p>V: Hallo.</p> <p>M: Kenapa putus ya? Karena jaringan ya kayaknya? Sebentar-sebentar, iya udah. Tadi terakhir sampai mana ya?</p> <p>V: Yang menarik dari game online mey.</p> <p>M: Yang menarik dari game online ya, pasti yang pertama itu yang menambah wawasan itu tadi ya. Terus game online itu lebih seru dimainkan daripada game offline karena game online kita bisa berinteraksi langsung sama orang banyak.</p> <p>V: Tadi contoh wawasannya yang seperti apa tuh mey?</p> <p>M: Contohnya ya kayak misalnya kayak diantara game-game lain kan banyak toh game, jadi karena kita banyak ngobrol sharing dengan yang lain jadi kita tahu oh game ini kayak gini gini gitu, simpelnya.</p> <p>V: Hmm iya, selain itu ada ga mey?</p> <p>M: Ya menghibur, pokoknya menghibur, ada juga kan yang dari game kita dapat penghasilan.</p> <p>V: Mendapatkan penghasilan dari game maksudnya gimana mey?</p> <p>M: Ya kan aku streaming di youtube dan untuk sekarang di nimo sih.</p>	Penjelasan mengenai ketertarikan dari game online	<p>Ketertarikan dari game online</p> <p><i>Menghibur, menambah wawasan,</i></p>
7		<p>V: Terus game online apa aja yang pernah kamu mainin?</p> <p>M: Online ya bukan offline ya. Online itu yang pertama mobile legends, ROS, terus ROE, PUBG mobile, PUBG</p>	Penjelasan mengenai genre games yang dimainkan	<p>Genre games</p> <p><i>Perempuan tidak hanya menyukai game yang bergenre</i></p>

		<p>steam.</p> <p>V: Kalau pas masa-masa SMA ada ga mey?</p> <p>M: Hmm kalau aku, aku dulu waktu SMA masih main game PS.</p> <p>V: Berarti game yang tadi yang disebutin untuk sekarang sering dimainkan atau diikutin ya?</p> <p>M: Iya.</p> <p>V: Oh gitu, untuk genre game sendiri, kamu suka genre game yang seperti apa?</p> <p>M: Sebenarnya aku pribadi suka game yang kayak petualangan gitu, tapi aku mengenal PUBG itu dari awal mulai Youtube gitu.</p> <p>V: Berarti masuk strategi gitu ya?</p> <p>M: Iya strategi, misteri gitu. Kalau PUBG kan ini bertahan hidup, survival.</p>		<p><i>simulasi.</i></p>
8		<p>V: Terus yang jadi alasan kamu main PUBG apa?</p> <p>M: Alasan aku main PUBG?</p> <p>V: Iya.</p> <p>M: Karena emang, satu aku dulu tertarik banget main ROS terus aku itu sempet di game ROS banyak chitter jadi pada akhirnya aku main PUBG steam awalnya. Terus disitu ternyata ada yang versi PUBG mobile walaupun masih beta di Indonesia, akhirnya aku main itu. Dan peminat PUBG mobile di Indonesia itu banyak banget.</p> <p>V: Berarti kamu tau PUBG dengan sendirinya ya? Atau ada yang ngajak gitu?</p> <p>M: Yo enggak, karena kita akses internet ya gitu aja sih jadi banyak kayak iklan gitu.</p>	<p>Penjelasan mengenai alasan bermain PUBG.</p>	<p>Ketertarikan PUBG.</p> <p><i>Perempuan juga tertarik bermain game bergenre shooter.</i></p>

		<p>V: Terus biasanya main PUBG berarti dirumah ya mey?</p> <p>M: Iya mainnya dirumah.</p> <p>V: Terus biasa kamu main PUBG di komputer atau hp?</p> <p>M: Hp dan komputer, dua-duanya.</p>		
9		<p>V: Seberapa sering sih mey, bisa diceritain ga?</p> <p>M: Setiap hari, kan aku sambil kerja.</p> <p>V: Oh iya haha. Setiap hari itu kira-kira sehari bisa berapa jam?</p> <p>M: Eeee sehari bisa sampai ya kalau aku live streaming aja bisa sampai 4 jam ya. Main sama anak-anak mungkin 3 jam. Ya sekitar 7 sampai 8 jam lah dalam sehari.</p> <p>V: Berarti diluar live streaming juga tetap main ya?</p> <p>M: Tetep, malah kadang gatau aturan kalau diluar streaming, bisa sampai pagi.</p>	Penjelasan mengenai durasi bermain PUBG	<p>Game as social practice</p> <p><i>Konsumsi game secara berulang dan terus-menerus.</i></p>
10		<p>V: Kan di PUBG itu kan ada interaksi ya mey, nah seperti apa sih interaksi yang kamu lakuin?</p> <p>M: Interaksi sama team? Ya didalam game PUBG kan kita diajarin yang pertama teamwork, ya komunikasi harus jalan sesama team. Jadi ya kalau kita mainnya kayak egois ya susah untuk main game pubg itu.</p> <p>V: Terus media komunikasinya kamu pakai discord atau voice in game gitu?</p> <p>M: Tergantung situasi dan kondisi sebernarnya.</p> <p>V: Tapi lebih sering pakai</p>	Penjelasan mengenai interaksi yang terjalin dalam PUBG	<p>CMC</p> <p><i>Interaksi melalui media telekomunikasi dan konsep kedekatan.</i></p>

		<p>yang mana?</p> <p>M: Iya tapi dulu di youtube aku pakai in game sih karena banyak yang belum tau juga discord.</p> <p>V: Terus biasa main sama teman-teman lingkungan kamu atau dari discord mey?</p> <p>M: Dari semua, ya dari discord yang viewers, ya semua.</p> <p>V: Kalau dari teman-teman disurabaya ada ga mey?</p> <p>M: Ya ada tapi lebih ke teman-teman discord dan viewers aja.</p> <p>V: Terus selain sama viewers pernah ga main iseng sama orang random mey?</p> <p>M: Random ya pernah lah.</p> <p>V: Terus interaksinya gimana tuh?</p> <p>M: Oh interaksi dalam strategi gamenya kah? Biasanya sama orang random itu susah kalau untuk komunikasinya, kadang ada mic yang bocor kadang ada yang diamtiin. Kalau aku sih kalau main sama orang random lebih ini mainnya lebih santai aja, ngelihat gaya mainnya mereka dulu.</p> <p>V: Tapi pernah ga sih mey, kalau tau cewek yang main, kamu pernah digangguin gitu ga?</p> <p>M: Ya lah, ya seperti.</p> <p>V: Terus respon kamu gimana?</p> <p>M: Matiin mic game, ga gubris. Pokoknya kalau selama positif pasti kita tanggepin sebagai cewek tapi kalau udah negatif atau senonoh gitu atau apa ya kita</p>		
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		<p>respon, resiko kita main game online itu kan ya mengenal banyak orang.</p> <p>V: Kan main sama teman-teman discord kan tuh ya mey, pernah ga ketemu langsung gitu sekedar meet up gitu.</p> <p>M: Yang sering main samaku? Belum, kebetulan paling ya beberapa youtuber aja waktu dijakarta kemarin itu.</p> <p>V: Siapa aja tuh mey kalau boleh tau?</p> <p>M: Yang pernah aku temui itu kayak lalajo laura, bang rendy emperor, sama daengfaiz.</p> <p>V: Yang dibahas tetap seputar game atau gimana?</p> <p>M: Yang dibahas ya tentang channel kita sih, kalau game ya tetap, tapi lebih ke channel kita sih karena mungkin waktu itu lagi ngurusin channel gitu.</p> <p>V: Maksudnya channel gimana mey?</p> <p>M: Iya kan kemarin itu aku mau ngurus kontrak di nimo gitu kan.</p>		
11	<p>Peneliti kurang mendalam i yang “dibacotin” oleh informan.</p>	<p>V: Terus ada yang kamu harapi ga dari main PUBG? Ntah kayak reward gitu.</p> <p>M: Ya kalau kita main game gitu kan pasti ada tujuannya, yang pengen kita dapatkan, contohnya kan kayak aku pengen naikin tier. Kan semakin kita tinggi, juga ya gimana ngomongnya ya, pasti adalah yang kita harapkan dari game PUBG ini.</p> <p>V: Tujuan kamu mendapatkan tier setingginya apa mey?</p>	<p>Penjelasan mengenai yang diharapkan dari bermain PUBG</p>	<p>Perempuan juga dapat terlibat dalam dunia laki-laki.</p>

		<p>M: Ya biar nanti kalau mabar ga dibacotin.</p> <p>V: Pengen ga sih misalnya kayak pengen kelihatan lebih jago?</p> <p>M: Ya pasti aja, ga cuman cowok aja yang bisa main game. Cewek juga bisa main game, kalau selama kita mau berusaha gitu.</p> <p>V: Berarti mendapatkan kemenangan atau chicken itu PUBG itu penting ya buat kamu?</p> <p>M: Pentinglah.</p>		
12		<p>V: Terus kamu pernah ikut turnamen ga mey?</p> <p>M: Pernah tapi turnamen yang gimana nih? Turnamen PUBG? Ya pernah sih, kemarin itu yang adain termasuk turnamen besar yang sama bang tepe itu. Apa ya turnamen apa ya, lupa aku namanya, jadi semua youtuber ikut waktu itu, youtuber yang dinimo sama yang dimana gitu ikut semua.</p> <p>V: Yang kemarin itu menang?</p> <p>M: Engga, aku juara 5 atau 6 kalau ga salah. Itu main squad ya.</p> <p>V: Kalau turnamen lainnya pernah ga mey?</p> <p>M: Pernah turnamen-turnamen costum room tapi hadiahnya cuman UC aja. Turnamen yang ga gede banget gitu lho vi, jadi kayak turnamen biasa buat dapatin UC. Itu kemarin juara.</p> <p>V: Yang kamu rasain gimana? Kan itu pasti yang ikut banyak cowok-cowok gitu kan?</p>	<p>Penjelasan mengenai keterlibatan dalam mengikuti tournament.</p>	<p>Game sebagai media ekspresi.</p>

		<p>M: Iya aku cewek sendiri waktu itu. Emang aku kan ini, aku punya support cowok-cowok emang, aku punya clan dan itu cowok semua yang disitu.</p> <p>V: Kamu ngerasa lebih jago dari cowok-cowok ga ketika kamu menang itu?</p> <p>M: Ya setidaknya aku merasa bukan beban.</p>		
13		<p>V: Terus menurut kamu kenyamanan dalam bermain game penting ga mey?</p> <p>M: Kenyamanan dalam bermain game?</p> <p>V: He eh.</p> <p>M: Kayak contohnya teman mainnya atau gimana?</p> <p>V: Iya kalau sama orang random gitu kan kadang ada yang usil gitu kan.</p> <p>M: Iyo lah penting gitu kalau buat nyaman main game, apalagi kalau kita sering main sama orang itu kan kita udah tahu cara mainnya dan komunikasinya juga gampang.</p>	Penjelasan mengenai pentingnya kenyamanan dalam bermain game.	Kenyaman dalam bermain game.
14	Peneliti acak dalam memberikan pertanyaan kepada informan.	<p>V: Bentar mey, balik ke turnamen tadi, kamu kira-kira butuh waktu latihan berapa kali tuh?</p> <p>M: Karena kita kan sering main setiap hari, pas aku live streaming kan kita main bareng terus, jadi ya ga ada yang namanya latihan-latihan sih, sering main aja yang penting.</p> <p>V: Kalau main PUBG lebih suka komunikasi melalui chat atau voice?</p> <p>M: Kalau ngechat kita keburu ketembak sama orang. Makanya kadang kalau main</p>	Penjelasan mengenai komunikasi saat bermain PUBG	CMC

		<p>sama random people, kadang rada ribet.</p> <p>V: Jadi lebih suka main sama party atau teman-teman ya mey daripada sama orang random karena komunikasinya lebih gampang?</p> <p>M: Iya apalagi ada discord.</p>		
15	<p>Peneliti kurang mendalam i yang dimaksud peran “bar-bar” oleh informan</p>	<p>V: Kalau di team kamu ada kayak pembagian role gitu kah? Ntah jadi support atau gimana?</p> <p>M: Ada kalau kayak gitu ada, ada team buat yang kek ngepress, terus ada yang buat sniper kayak gitu, ada sih.</p> <p>V: Kalau kamu lebih ke role yang mana mey?</p> <p>M: Aku yang ke bar-barnya ya itu yang ngepress-ngepress gitu.</p> <p>V: Menurut kamu ada bedanya pro sama noob ga?</p> <p>M: Sebenarnya pro sama noob itu apa ya selama kita mau belajar terus yang dari noob bisa jadi pro. Balik lagi tujuan kita main sama itu apa sih, kan tujuannya untuk menghibur diri kita tuh, jadi kalau kita bakal sering-sering main skill kita akan terus terasah kalau main game.</p>	<p>Peran dalam game PUBG</p>	<p>Game as social practice</p> <p><i>Ada penciptaan nilai dan menuntun pemain untuk bertindak.</i></p>
16		<p>V: Senjata favorite kamu di pubg apa mey?</p> <p>M: Senjata favorita aku di PUBG scar.</p> <p>V: Kalau yang jenis sniper?</p> <p>M: Aku yang sniper aku suka yang sks kalau ga mini yang bisa bredeed, kan aku emang yang bisa press, jadi ga cocok kalau kayak make kar, kar kan susah arahinnya apalagi PUBG mobile tuh.</p>	<p>Penjelasan mengenai indentitas virtual dalam PUBG</p>	<p>Identitas virtual dalam PUBG</p>

		<p>V: Menurut kamu, statistik di game itu perlu ga?</p> <p>M: Statistik semua penilaian gitu ya? Iyalah, kan kalau misalnya dilihat juga kita bisa lihat juga orang yang main pakai cheat sama engga kelihatan juga, bisa dilihat dari situ orang-orang itu. Dari hasil akurasi tembakan bisa dilihat disitu, kalau akurasinya bagus kan kita jadi bisa nilai ini orang mainnya bagus atau pengalaman mainnya bagus.</p> <p>V: Kalau jumlah kill menurut kamu penting ga mey?</p> <p>M: Kalau aku engga, yang penting kita bisa survive sampai akhir dan menang sampai chicken. Kalau kill cuman dihabisin sama satu orang, itu ya sama aja bukan permainan team sih lebih ke individu aja. Jadi mending dikit-dikit semua tapi rata terus kita chicken.</p>		
17	<p>Peneliti acak dalam memberikan pertanyaan kepada informan.</p>	<p>V: Terus tanggapan orangtua kamu atau teman-teman kamu kalau kamu mainin game yang biasanya dimainkan sama kaum pria gimana?</p> <p>M: Kalau tanggapannya sih kalau buat orang yang gatau, buat apa sih main game kayak gitu ga penting gitu kan, ngabisin-ngabisin waktu dan lain-lain. Tapi kan dibalik itu kita ada maksud tersendiri, kita main game kita bisa dapat uang, bisa dapat pekerjaan, emang pekerjaannya kan dibidang ini kalau aku sendiri. Jadi kalau orang-orang disekitar kita yang pertamanya gatau kalau</p>	<p>Penjelasan mengenai tanggapan orangtua dan teman terakait informan bermain PUBG</p>	<p>Tindakan pemain game berkaitan dengan lingkungannya.</p>

		<p>kita jelasin nantinya bakal oh gitu gitu.</p> <p>V: Berarti orangtua dan teman-teman kamu ngedukung ya mey?</p> <p>M: Iya ngedukung.</p> <p>V: Terus kalau main PUBG ganggu keseharian kamu juga ga? Soalnya sekarang kamu juga nyusun skripsi kan?</p> <p>M: Ya pinter-pinteran kita ngebagi waktu, kalau ngeganggu ga sih, tergantung pribadi mengatur diri.</p> <p>V: Seharian selain kuliah ngapain aja mey?</p> <p>M: Selain kuliah, ya kerja, kerja streaming.</p>		
18		<p>V: Budget untuk bermain PUBG berapa tuh mey dari awal main?</p> <p>M: Buat main PUBG, untuk main PUBG PC, aku kan pasti beli PC toh, PC ya sekitar, dibikin minimnya aja ya, kan dipakai buat streaming kan ya, jadi PC itu minimal RAMnya ya mungkin harga-harga sekitar 14-15 juta ya buat PUBG PC. Terus belum lagi beli gamenya, 200ribu, kalau yang PUBG mobile lebih ke UC ya, buat fitur-fiturnya kayak baju.</p> <p>V: Iya mey kalau untuk itu kira-kira berapa?</p> <p>M: Kalau PUBG PC ga beli item-item gitu karena itu pakai steam wallet mahal. Kalau yang buat beli gitu-gitu aku beli buat yang mobile aja dapat dari twitch soalnya.</p> <p>V: Yang mobile sekitar berapa mey?</p> <p>M: Ya sekitar 500rb lah.</p>	<p>Penjelasan mengenai budget yang dikeluarkan dalam permainan PUBG</p>	<p>Bugdet memainkan PUBG</p> <p><i>Perempuan tidak bisa lepas dari sifat komunalnya yaitu belanja.</i></p>

19		<p>V: Terus karakter yang kamu gunakan di game PUBG itu cewek atau cowok?</p> <p>M: Cewek.</p> <p>V: Alasannya kenapa?</p> <p>M: Alasannya ya biar cucok gitu, serius-serius. Ya karena enak dilihat aja gitu.</p> <p>V: Beli item apa aja mey di PUBG selain baju?</p> <p>M: Ya skin senjata.</p> <p>V: Suka skin yang warna apa mey?</p> <p>M: Aku suka yang lucu-lucu, kayak ada yang gambar playboy gitu.</p> <p>V: Kenapa tuh mey suka yang lucu-lucu?</p> <p>M: Ya suka aja, soalnya lucu gitu kan, soalnya aku anaknya agak alay gimana gitu.</p> <p>V: Terus untuk tampilan karakter kamu suka yang gimana? Yang feminin kah atau kayak tomboy-tomboy gitu?</p> <p>M: Yang feminim yang sexy-sexy gitu, lucu aja lihatnya, yang pakai hot pants.</p> <p>V: Kalau rambut, wajah, sama warna kulit kamu sukanya yang gimana mey?</p> <p>M: Warna kulit ya warna coklat, lebih ini lho, lebih suka kalau disamaain sama diri kita.</p> <p>V: Berarti sekarang di gamenya mey pakai rambut sama wajah yang seperti apa?</p> <p>M: Pakai rambutnya yang sebauh gitu walau agak pendek dikit dari aslinya sama wajahnya yang oriental.</p> <p>V: Sering ganti-ganti tampilan ga mey?</p> <p>M: Kalau tampilan aku ganti</p>	Penjelasan mengenai identitas virtual dalam PUBG	Identitas virtual dalam PUBG
----	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------	------------------------------

		<p>kalau bosan aja, bisa bertahan dua tiga hari.</p> <p>V: Tampilannya tetap sama kayak yang kamu suka?</p> <p>M: Iya hotpants gitu, tapi yang warna lain atau yang motifnya lain gitu.</p>		
20		<p>V: Kamu juga punya akun youtube kan ya mey?</p> <p>M: Iya berawal dari youtube.</p> <p>V: Itu udah berapa lama mey?</p> <p>M: Akun aku baru 5 bulan, belum ada sampai setahun kok, mau jalan ke enam bulan.</p> <p>V: Terus biasa unggah foto ke youtube kira-kira sehari berapa kali?</p> <p>M: Kalau sekarang kalau seminggu upload 2 sampai 3 kali, karena abis live disimpan.</p> <p>V: Pernah dapat komentar sensitif tentang penampilan kamu ga mey selama live stream gitu?</p> <p>M: Banyak apalagi kayak di youtube gitu.</p> <p>V: Contohnya gimana mey?</p> <p>M: Ya lebih ke seksual gitu sih, ininya gede itunya gede, gitu sih.</p> <p>V: Terus respon kamu gimana mey?</p> <p>M: Jadi kan kita masing-masing punya admin, jadi langsung dibanned aja.</p> <p>V: Kalau terkait penampilan di gamenya?</p> <p>M: Ya ada sih, mungkin karena lucu gitu ya, banyak sih viewers gitu.</p>	<p>Penjelasan mengenai <i>youtube</i> dan komentar yang diterima oleh informan saat melakukan live streaming terkait dengan penampilan.</p>	
21		<p>V: Menurut kamu gamers perempuan sama laki-laki ada bedanya ga mey?</p> <p>M: Kalau perempuan kan kita</p>	<p>Penjelasan mengenai perbedaan gamers perempuan dan</p>	<p>Gamers perempuan berbeda dengan gamers laki-laki.</p>

		<p>jarang ada gamers perempuan, ga semua cewek itu suka sama game, kalau cowok pasti rata-rata suka main game, jadi menurut aku cewek yang suka main game itu cewek yang ga ribet.</p> <p>V: Kalau dari gameplaynya ada ga mey?</p> <p>M: Diwaktu main gamenya? Kalau perempuan lebih bawa perasaan, kalau cowok kan emang jam terbangnya tinggi, kalau cewek itu ada rempongnya dikit.</p> <p>V: Rempong gimana tuh maksudnya mey?</p> <p>M: Iya kalau cewek kan kalau ada musuh pasti kita refleksi teriak gitu.</p> <p>V: Kan kamu sering mainnya sama cowok-cowok nih, ada kena imbas ke mereka ga mey?</p> <p>M: Ya kalau sering main jadi lebih dekat aja sih, jadi komunikasi ga hanya di game, tapi juga bisa ngechat. Terus kayak jadi diajarin sih, ini kayak gini kayak gini, terus gameplay kita jadi naik sendiri sih kalau main naik diatas kita.</p>	laki-laki.	
22	Peneliti acak dalam memberikan pertanyaan kepada informan.	<p>V: Terus ikut komunitas youtube ga mey?</p> <p>M: Engga cuman grup-grup aja.</p> <p>V: Terus untuk foto profile yang kamu gunakan di youtube kamu lebih milih foto yang bagaimana?</p> <p>M: Kalau aku ya feminim tomboy, ada ceweknya ada tomboynya gitu.</p> <p>V: Terus kalau di PUBG kamu juga pasang foto profil</p>		

		<p>ga mey?</p> <p>M: Iya pasang, kan nyambung ke facebook.</p> <p>V: Yauda masih gitu aja sih mey, nanti kalau ada yang kurang saya hubungi lagi ya.</p> <p>M: Iya gapapa, nanti line aja.</p>		
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



Nama: Jessica

Umur: 25 tahun

Asal: Tangerang

V: Hallo kak

J : Hallo iya.

V: Perkenalkan sebelumnya kak, namanya Vio dari mahasiwa Ilmu Komunikasi UB. Sebelumnya terima kasih kak sudah memberikan waktunya untuk diwawancara.

J: Iya

V: Mungkin dari kakaknya bisa kenalan dulu kak, nama, asal, umur.

J: Perkenalkan saya Jessica dari hm.. Rumah saya di Tangerang, saya biasa gamers, *female gamers*, biasa main PUBG, apalagi datanya yang diperlukan?

V: Umur kak?

J: Umur 25 tahun ini.

V: Masih kuliah kak?

J: Sekarang S2 di binus.

V: Waah. Langsung masuk ke pertanyaannya aja ya kak.

J: Iya.

V: Bagaimana awalnya kakak mengenal internet?

J: Internet taunya pas kecil dulu. Pas kecil... yang ngenalin dari sekolah.

V: Itu sekitar umur berapa kak?

J: Umur 9 tahun, ya masih SD lah.

V: Biasanya menggunakan internet dimana kak?

J: Sekarang? Kalau sekarang di kantor dimana-dimana, di rumah, lagi di jalan juga pake, semuanya dipake.

V: Biasanya medianya yang digunakan untuk mengakses internet apa aja kak?

J: Media yang digunakan, PC, handphone, laptop.

V: Hal yang biasa dilakukan menggunakan internet?

J: Hmm untuk kerja, browsing, email, main game, media sosial.

V: Kalau sewaktu awal ngenal internet kak? Yang SD tadi.

J: Haduh SD yak, apa ya lupa, kayaknya buat main game deh.

V: Menurut kakak game online itu apa kak?

J: Game online, emm, game yang bisa kita main terus sama kayak ketemu orang gitu didalam dunia virtualnya itu.

V: Yang menarik dari game online itu menurut kakak apa?

J: Emm, itu bisa ketemu sama orang lain, virtual tapi ya secara virtual, bisa main sama orang lain juga. Walaupun ga harus barengan di sebelah-sebelahan.

V: Terus game online yang pernah kakak mainkan apa aja kak?

J: Hmm yang pernah dimainin ya? Yang pernah dimainin dari dulu sih ada Ragnarok,, gunbound, audition, CS, apalagi ya dulu, luna online, apalagi ya, kayak itu deh, lupa aku. Banyak soalnya.

V: Untuk game itu sendiri, kakak lebih suka jenis game yang seperti apa?

J: Jenisnya... dulu sih mainnya yang MMORPG yang multi-players RPG, sekarang lagi mainnya di FPS. Kalau moba baru kenalnya tuh mobile legend, karena dulu pas dota ga main sih.

V: Kakak kenal PUBG gimana kak?

J: Tau PUBG dari temen sama dari internet juga.

V: Pernah main game shooter lainnya selain PUBG?

J: FPS? Hmm... CS sih cuman ga bisa main, terus fornite masih belum bisa kayak harus di pelajari gitu.

V: Udah berapa lama main PUBG kak?

J: Mainnya udah dari season 2, itu kapan ya season 2, juni ya eh aku lupa deh, tengah tahun 2018 pokoknya.

V: Sekitar berapa bulan kak?

J: Ya sekitar 4 bulan 5 bulan deh, pokoknya season 2, sekarang kan season 3.

V: Terus alasan akhirnya kakak memilih memainkan PUBG apa kak?

J: Jadi dulu pernah nyobain FPS juga namanya ROS, Rules of Survival, terus pas main ROS itu gatau ga cocok, ga bisa mainnya, aneh gitu, terus pas main PUBG kayak lebih cocok aja terus kayak lebih manusiawi aja jadi yauda PUBG pilihannya gitu.

V: Biasa main PUBGnya dimana kak?

J: PUBG mobile aku ga main PUBG PC, kan kalau yang PUBG harus pakai steam, aku belum beli.

V: PUBG mobile kan bisa main di PC pakai emulator juga, kakak main PUBG emulator ga kak?

J: Hmm emulator hanya untuk ngecast doing, kalau main ga, karena namanya kan PUBG mobile kita ngehargai developernya untuk bikin di mobile kita main di mobile, ada sih emang beberapa orang main di emulator, itu biasanya yang main PUBG PC main di PC dikarenakan controllingnya beda sama yang di mobile.

V: Maksudnya ngecast gimana kak?

J: Kalau kita ada tournament, kan kita jadi spectator plus ngecast kan, itu pakai emulatornya jadi untuk controllingnya lebih gampang, karena kalau pakai mobile kan lebih kecil, lebih susah.

V: Kalau main biasanya dimana kak?

J: Main? Mainnya dimana-mana sih karena mobile kan bisa dibawa kemana-mana.

V: Media yang digunakan apa kak untuk main PUBG?

J: HP aja.

V: Selain HP ada ga kak?

J: Hmm belum, belum beli ipad hehe.

V: Seberapa sering sih kak main PUBG?

J: Pasti sehari sekali main sih, terus kalau lagi streaming ya sekitar 2 jam 3 jam, diluar streaming juga main, gitu sih.

V: Kira-kira sehari bisa menghabiskan waktu berapa jam tuh kak?

J: 3 jam sampai 4 jam sih, minimalnya ya.

V: Interaksinya seperti apa kak sewaktu main PUBG?

J: Interaksi... hmm kayak lagi main sama teman-teman gitu? Ya kayak sambil becanda-canda ajasih, terus kalau lagi kesel gitu temannya ada yang ga bisa diajak kerja sama, ngomel-ngomel gitu kan.

V: Pernah bentak-bentak gitu ga kak?

J: Oh pernah.

V: Media yang digunakan untuk interaksi apa aja kak?

J: Tergantung sih, biasanya kalau live pakai discord tapi kalau lagi ga live pakai in game aja, udah cukup.

V: Biasa main sama siapa aja kak?

J: Sama siapa aja sih sebenarnya, kan kebetulan kita ada komunitasnya gitu, ada groupnya. Yang pro playernya juga ada di dalam, biasanya ada yang online kita online aja, kalau ada yang online masih dilobby ya tinggal di invite aja.

V: Pro player yang seperti apa maksudnya kak?

J: Pro player itu ya kayak team e-sportnya gitu, kayak bigtrone, RRQ.

V: Kakak termasuk bagian dari situ?

J: Engga, aku ga masuk team e-sport tapi aku main sama mereka. Kayak kenal main ya gitu karena ngecast terus juga sering main jadi kayak kenal gitu sama mereka.

V: Pernah main sama orang random ga kak?

J: Pernah sekali, abis itu gamau main lagi.

V: Kenapa tuh kak?

J: Karena susah gitu, mainnya suka sendiri-sendiri, egois, jadi kerja samanya susah. Kalau sama teman-teman kan udah tau taktik gitu jadi bisa ngerush gitu sih.

V: Kalau dalam team gitu kan, ada role tertentu gitu kan kak, kakak sendiri lebih ke role yang mana kak?

J: Ya itu yang lebih ngerush aja sih, jadi kalau ada musuh, saya yang maju dan teman-teman saya yang ngesupport atau ngecover dibelakang.

V: Senjata kesukaan kakak apa kak?

J: M4 sama m24. Tapi kalau ga dapat M24, ya pakai mini atau SKS juga gapap sih buat sniper.

V: Ada hubungannya ga sih antara role dengan jenis senjatanya?

J: Hmm ga pengaruh sih sebenarnya, paling kalau ada teman kita yang lebih jago, kalau dia belum dapat senjata, kita lempar ke dia dulu.

V: Suka beli item-item gitu ga kak?

J: Beli item, UC gitu? Saya ga pernah pernah beli karena ada sponsor yang support. Sponsornya itu kalau misalnya ada yang bikin event, aku diminta tolong bantu ngecast, dikasih in game item gitu. Ada juga yang dari tencentnya karena saya streamer di official paganya.

V: Karakter kakak di game apa kak?

J: Cewek karena representative diri saya.

V: Kalau terkait rambut, bentuk wajah, dan rambut yang bagaimana kak?

J: Bentuk wajah, rambut, dan kulit yang merepresentasikan diri saya juga. Kalau rambut kan sekarang merah karena pengen ngecat merah terang cuman belum kesampaian.

V: Kalau skin gitu kak?

J: Skin senjata apa aja sih apa ya yang sedapatnya aja, ga terlalu pusing haha.

V: Suka tampilan karakter yang seperti apa kak?

J: Pakaian karakter yang merepresentasikan diri saya juga, tapi karena pakaian ngaruh ke gameplay makanya cenderung pilih yang warna ijo or coklat supaya kalau lagi lari-lari di mapnya ga terlalu mencolok. Pokoknya tampilan yang lucu dan sesuai sama mood haha.

V: Suka ganti item di game itu ga kak?

J: Ga sih, tergantung sih kalau ada yang baru ya pakai yang baru.

V: Udah banyak koleksi item ga kak?

J: Ga terlalu sih, cuman banyakan set item ya, kan dari royal pas juga bisa dapat set item custom.

V: Avatar kakak di PUBG merepresentasikan diri kakak direal ga kak?

J: Hmm lumayan sih, bajunya ya maksudnya? Ya lumayan.

V: Biasa sehari-hari ngapain aja kak?

J: Sehari-harinya ya kalau ada tugas kuliah ya ngerjain tugas kuliah terus streaming kan sambil main, ngedit video paling, ngerjain hal-hal lain sih.

V: Nah, PUBG itu ganggu keseharian kakak ga kak?

J: Engga kok.

V: Orangtua atau teman-teman kakak setuju ga kalau kakak main PUBG?

J: Hmm gada komentar sih sejauh ini, kan juga kalau main dikamar jadi ga terlalu berisik.

V: Apakah kakak main PUBG untuk mencari uang atau ada tujuan tertentu gitu kak?

J: Ya buat senang-senang sih karena kayak apa ya, lagian jatuhnya kayak nagih gitu. Misalnya kita abis main nih kalah, terus penasaran nih, pasti nanti main lagi gitu. Apalagi nanti abis nonton, nonton tournament gitu, kok kayaknya dia jago ya, penasaran terus main, kayak gitu sih. Jadi lebih kearah buat senang-senang aja sama ngelatih skill gitu kan soalnya ga semua orang bisa main PUBG.

V: Jadi menurut kakak skill dalam PUBG itu penting ya?

J: Ya penting.

V: Menurut kakak punya skill tinggi di PUBG itu tujuannya apa kak?

J: Hmm jadi kan kebetulan saya streamer, kalau streamer itu hmm harus bisa menunjukkan profesional dalam bermain game dan kek ngasih contoh yang baik sih. Jadi orang yang nonton kita stream juga bisa dapat benefitnya, kek kita bisa ngasih tau teori-teori yang baik seperti apa dan buat ilmu buat ngecast juga sih.

V: Pernah punya keinginan buat ngalahin cowok-cowok ga kak?

J: Ga terlalu ini sih, kalau cewek sama cowok itu main PUBG bedanya hanya di pemikiran strategi doang sih sama reflek. Soalnya kalau cowok main strateginya lebih kearah yang ngepush, maksudnya lebih kek, bukan mempertahankan diri, gimana ya, contoh nih, misalnya kita lagi didalam rumah sendirian dan teman kita udah gada yang hiduplah terus kita di kepung misalnya, nah kalau cewek pasti mikirnya kabur aja kan. Nah kalau cowok itu biasanya mikir untuk bertahan didalam rumah terus ada yang masuk terus dihabisin semuanya gitu.

V: Kakak sekarang ranknya apa?

J: Sekarang crown mau ke ace gitu.

V: Tujuannya kakak mendapatkan rank tinggi kira-kira apa kak?

J: Kalau rank tinggi kan juga dapat hadiah dari PUBGnya haha. Jatuhnya juga kayak modal kita sih, jadi kayak modal streaming, kayak kita udah di ace. Jadi kalau misalnya ditanya viewers, ranknya udah ada, udah ace, jadi kayak ada pembuktian emang kita bisa main, walaupun kita main sama pro.

V: Pengen ga sih kak kelihatan jago?

J: Ga kelihatan doang sih emang beneran jago haha.

V: Kalau statistic menurut kakak penting?

J: Penting karena kan angka kill deathnya itu yang menjual juga sih itu.

V: Menjual gimana maksudnya kak?

J: Ya kalau misalnya kita udah ace, terus bukan ace karena ngekor orang tapi ace yang bisa ngekill juga. Kalau bisa ngekill lebih banyak itu rasanya kayak sejenis bonus achievement gitu walaupun emang sebenarnya PUBG lebih ke survavial. Tapi kan kalau di kompetisi-kompetisi gitu kill kan dapat nilai gitu jadi semacam nilai bonus gitu deh buat kita.

V: Kakak sendiri udah pernah ikut tournament?

J: Pernah.

V: Menang kak?

J: Ga, soalnya mainnya ga sama teman-teman sih jadi kayak baru ketemu juga, sama cewek-cewek juga. Jadi karena teman yang sering main, jadi kayak masih belum dapat feelnya gitu.

V: Biasa lebih banyak main sama cowok atau cewek kak?

J: Hmm cowok sih.

V: Nah itu kan kakak lebih banyak main sama cowok, ada sifat yang imbas ke kakak ga kak?

J: Hmm jatuhnya kayak kita sering main sama orang sering lebih gameplay orang, jadi tau strategi.

V: Menurut kakak ada bedanya ga kak gamers perempuan dan laki-laki?

J: Bedanya ada, pasti. Bedanya ada sebagian.. kalau cowok main game ya udah wajar cowok main game kan ya. Kalau cewek sih sekarang trendingnya lebih kearah yang kayak hmm bedanya ada yang arahnya emang mereka suka main game ada yang main game... istilah sekarang apa ya, pansos ya atau kayak lebih cari alternatif untuk memanfaatkan kesempatan atau moment. Karena streamer perempuan untuk sekarang bisa kita lihat, mereka ini malah memanfaatkan target pasar marketing game itu sendiri yang jatuhnya malah menjual diri gitu sih. Kayak misalnya mereka live stream dengan pakaian yang agak terbuka. Kalau cowok kan main emang kayak mau nunjukkin ini skill gua gitu lho atau ga emang gue pro player lho, gue ngekillnya banyak. Kan jarang ya kita lihat cowok main, mainnya cupu. Nah jadi kalau kita bisa trendingnya sih, kalau cewek main game untuk mencari eksistensi sih, tapi ga menutup kemungkinan sebagian besar cewek emang pro player emang jago, kalau di evos ada cyrus, di FF ada nabsky, Audrey.

V: Kalau kakak sendiri nih lebih kearah yang mana kak?

J: Ya untuk menunjukkan kemampuan dan ini sih jatuhnya untuk ngembangin e-sports juga sih, kan sekarang e-sports lagi berkembang banget nih di indo, jatuhnya emang ini salah satu game yang ngangkat e-sports juga sih. Terbukti dari udah ada grandfinal PNC kan, PUBG Mobile Nasional Camphionship 12 kota didatengin gitu lho, jadi kayak semua masyarakat bisa dinikmati.

V: Itu acara apa kak?

J: Itu acara dari PUBG Mobile dari tencent, official camphionship, nasional camphionship, jadi di 12 kota mereka datang ke kota-kota gitu, jadi kayak dota, duh dota berapa ya lupa, jadi kayak datang ke kota-kota gitu, dibikin kompetisi, yang terbaik dari setiap kota dikirim ke Jakarta untuk di adu lagi di grand final nanti top ten juara bakal di kirim ke ASEAN.

V: Kakak ikut berpartisipasi?

J: Ga, saya casternya.

V: Ohya kak, kan di PUBG bisa pasang foto profile gitu, kakak pasang ga?

J: Pasang sih kan ngelink ke facebook.

V: Tampilan foto yang seperti apa kak?

J: Foto facebook, ya foto ga selfie sih, foto agak jauh gitu.

V: Streamingnya dimana kak?

J: Di Youtube sama Facebook sih.

V: Udah punya channel Youtube berapa lama kak?

J: Hmm baru dari bulan Mei 2018.

V: Biasanya konten yang di upload apa aja kak?

J: Kontennya gaming sama vlog.

V: Biasanya upload video berapa kali?

J: Ga nentu sih, kadang seminggu 3 kali, kan butuh ngedit juga.

V: Biasanya kalau live gitu ada yang komentar terkait penampilan ga kak?

J: Paling kalau kita live stream menggunakan baju yang bisa dibilang tergolong mahal, komentarnya minta mereka minta di giveaway.

V: Ada komentar yang mengganggu gitu ga kak?

J: Pasti ada, kita kan kalau main ga selalu bagus, kadang ada jelek juga kan. Ya kalau lagi jelek, pas lagi jelek, pasti mereka bilang noob segala macem, kalau lagi bagus, ada yang bilang GG, jago ya segala macem. Ya gitu sih, tergantung kita, kita gatau kapan bagus jeleknya, kadang kalau kita main sama pro player, pangkatnya kan udah conqueror dan ace kan musuhnya juga conqueror dan ace, kita ga pernah tau.

V: Kalau live kan biasanya pakai facecam tuh kak, biasanya orang lebih fokus ke facecam atau gameplaynya kak?

J: Fifty fifty sih, tergantung, kalau masih nunggu main ya lebih ke facecam biasa interaksi gitu kan tapi kalau lagi mau war gitu ya lebih fokus ke game sih.

V: Kalau kakak sendiri kalau main PUBG sering ngomong kasar gitu ga kak?

J: Ga sih, kalau aku lebih di control gitu sekarang, soalnya streaming kan.

No	Personal View	Isi Transkrip	Keterangan	Kategori
1		<p>V: Hallo kak J : Hallo iya. V: Perkenalkan sebelumnya kak, namanya Vio dari mahasiwa Ilmu Komunikasi UB. Sebelumnya terima kasih kak sudah memberikan waktunya untuk diwawancara. J: Iya V: Mungkin dari kakaknya bisa kenalan dulu kak, nama, asal, umur. J: Perkenalkan saya Jessica dari hm.. Rumah saya di Tangerang, saya biasa gamers, female gamers, biasa main PUBG, apalagi datanya yang diperlukan? V: Umur kak? J: Umur 25 tahun ini. V: Masih kuliah kak? J: Sekarang S2 di binus.</p>	Perkenalan dengan informan	
2		<p>V: Waah. Langsung masuk ke pertanyaannya aja ya kak. J: Iya. V: Bagaimana awalnya kakak mengenal internet? J: Internet taunya pas kecil dulu. Pas kecil... yang ngenalin dari sekolah. V: Itu sekitar umur berapa kak? J: Umur 9 tahun, ya masih SD lah.</p>	Penjelasan mengenai awal mengenal internet	<p>Pengenalan terhadap internet</p> <p><i>Lingkungan</i></p>
3		<p>V: Biasanya menggunakan internet dimana kak? J: Sekarang? Kalau sekarang di kantor dimana-dimana, di rumah, lagi dijalan juga pake, semuanya dipake. V: Biasanya medianya yang digunakan untuk mengakses internet apa aja kak?</p>	Penjelasan media yang digunakan untuk menggunakan internet	Media penggunaan internet

		<p>J: Media yang digunakan, PC, handphone, laptop.</p> <p>V: Hal yang biasa dilakukan menggunakan internet?</p> <p>J: Hmm untuk kerja, browsing, email, main game, media sosial.</p> <p>V: Kalau sewaktu awal ngenal internet kak? Yang SD tadi.</p> <p>J: Haduh SD yak, apa ya lupa, kayaknya buat main game deh.</p>		
4		<p>V: Menurut kakak game online itu apa kak?</p> <p>J: Game online, emm, game yang bisa kita main terus sama kayak ketemu orang gitu didalam dunia virtualnya itu.</p>	Penjelasan mengenai defenisi game online	<p>Defenisi game online</p> <p><i>Pemain dapat terhubung satu sama lainnya</i></p>
5		<p>V: Yang menarik dari game online itu menurut kakak apa?</p> <p>J: Emm, itu bisa ketemu sama orang lain, virtual tapi ya secara virtual, bisa main sama orang lain juga. Walaupun ga harus barengan di sebelah-sebelahan.</p>	Penjelasan mengenai ketertarikan dari game online	<p>Ketertarikan dari game online</p> <p><i>Bertemu dengan banyak orang.</i></p>
6		<p>V: Terus game online yang pernah kakak mainkan apa aja kak?</p> <p>J: Hmm yang pernah dimainin ya? Yang pernah dimainin dari dulu sih ada Ragnarok,, gunbound, audition, CS, apalagi ya dulu, luna online, apalagi ya, kayak itu deh, lupa aku. Banyak soalnya.</p> <p>V: Untuk game itu sendiri, kakak lebih suka jenis game yang seperti apa?</p> <p>J: Jenisnya... dulu sih mainnya yang MMORPG yang multi-players RPG,</p>	Penjelasan mengenai genre games yang dimainkan	<p>Genre games</p> <p><i>Perempuan tidak hanya menyukai game yang bergenre simulasi.</i></p>

		sekarang lagi mainnya di FPS. Kalau moba baru kenalnya tuh mobile legend, karena dulu pas dota ga main sih.		
7		<p>V: Kakak kenal PUBG gimana kak?</p> <p>J: Tau PUBG dari teman sama dari internet juga.</p> <p>V: Pernah main game shooter lainnya selain PUBG?</p> <p>J: FPS? Hmm... CS sih cuman ga bisa main, terus fornite masih belum bisa kayak harus di pelajari gitu.</p> <p>V: Udah berapa lama main PUBG kak?</p> <p>J: Mainnya udah dari season 2, itu kapan ya season 2, juni ya eh aku lupa deh, tengah tahun 2018 pokoknya.</p> <p>V: Sekitar berapa bulan kak?</p> <p>J: Ya sekitar 4 bulan 5 bulan deh, pokoknya season 2, sekarang kan season 3.</p> <p>V: Terus alasan akhirnya kakak memilih memainkan PUBG apa kak?</p> <p>J: Jadi dulu pernah nyobain FPS juga namanya ROS, Rules of Survival, terus pas main ROS itu gatau ga cocok, ga bisa mainnya, aneh gitu, terus pas main PUBG kayak lebih cocok aja terus kayak lebih manusiawi aja jadi yauda PUBG pilihannya gitu.</p> <p>V: Biasa main PUBGnya dimana kak?</p> <p>J: PUBG mobile aku ga main PUBG PC, kan kalau yang PUBG harus pakai steam, aku belum beli.</p> <p>V: PUBG mobile kan bisa main di PC pakai emulator juga, kakak main PUBG</p>	<p>Penjelasan mengenai alasan bermain PUBG.</p>	<p>Ketertarikan PUBG.</p> <p><i>Perempuan juga tertarik bermain game bergenre shooter.</i></p>

		<p>emulator ga kak?</p> <p>J: Hmm emulator hanya untuk ngecast doing, kalau main ga, karena namanya kan PUBG mobile kita ngehargai developernya untuk bikin di mobile kita main di mobile, ada sih emang beberapa orang main di emulator, itu biasanya yang main PUBG PC main di PC dikarenakan controllingnya beda sama yang di mobile.</p> <p>V: Maksudnya ngecast gimana kak?</p> <p>J: Kalau kita ada tournament, kan kita jadi spectator plus ngecast kan, itu pakai emulatoanya jadi untuk controllingnya lebih gampang, karena kalau pakai mobile kan lebih kecil, lebih susah.</p> <p>V: Kalau main biasanya dimana kak?</p> <p>J: Main? Mainnya dimana-mana sih karena mobile kan bisa dibawa kemana-mana.</p> <p>V: Media yang digunakan apa kak untuk main PUBG?</p> <p>J: HP aja.</p> <p>V: Selain HP ada ga kak?</p> <p>J: Hmm belum, belum beli ipad hehe.</p>		
8		<p>V: Seberapa sering sih kak main PUBG?</p> <p>J: Pasti sehari sekali main sih, terus kalau lagi streaming ya sekitar 2 jam 3 jam, diluar streaming juga main, gitu sih.</p> <p>V: Kira-kira sehari bisa menghabiskan waktu berapa jam tuh kak?</p> <p>J: 3 jam sampai 4 jam sih, minimalnya ya.</p>	Penjelasan mengenai durasi bermain PUBG	<p>Game as social practice</p> <p><i>Konsumsi game secara berulang dan terus-menerus.</i></p>
9		V: Interaksinya seperti apa	Penjelasan	CMC

		<p>kak sewaktu main PUBG?</p> <p>J: Interaksi... hmm kayak lagi main sama teman-teman gitu? Ya kayak sambil becanda-canda ajasih, terus kalau lagi kesel gitu temannya ada yang ga bisa diajak kerja sama, ngomel-ngomel gitu kan.</p> <p>V: Pernah bentak-bentak gitu ga kak?</p> <p>J: Oh pernah.</p> <p>V: Media yang digunakan untuk interaksi apa aja kak?</p> <p>J: Tergantung sih, biasanya kalau live pakai discord tapi kalau lagi ga live pakai in game aja, udah cukup.</p> <p>V: Biasa main sama siapa aja kak?</p> <p>J: Sama siapa aja sih sebenarnya, kan kebetulan kita ada komunitasnya gitu, ada groupnya. Yang pro playernya juga ada di dalam, biasanya ada yang online kita online aja, kalau ada yang online masih dilobby ya tinggal di invite aja.</p> <p>V: Pro player yang seperti apa maksudnya kak?</p> <p>J: Pro player itu ya kayak team e-sportnya gitu, kayak bigtrone, RRQ.</p> <p>V: Kakak termasuk bagian dari situ?</p> <p>J: Engga, aku ga masuk team e-sport tapi aku main sama mereka. Kayak kenal main ya gitu karena ngecast terus juga sering main jadi kayak kenal gitu sama mereka.</p> <p>V: Pernah main sama orang random ga kak?</p> <p>J: Pernah sekali, abis itu gamau main lagi.</p>	<p>mengenai interaksi yang terjalin dalam PUBG</p>	<p><i>Interaksi melalui media telekomunikasi dan konsep kedekatan.</i></p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------

		<p>V: Kenapa tuh kak?</p> <p>J: Karena susah gitu, mainnya suka sendiri-sendiri, egois, jadi kerja samanya susah. Kalau sama teman-teman kan udah tau taktik gitu jadi bisa ngerush gitu sih.</p>		
10	Peneliti kurang mendalami terkait role dari informan	<p>V: Kalau dalam team gitu kan, ada role tertentu gitu kan kak, kakak sendiri lebih ke role yang mana kak?</p> <p>J: Ya itu yang lebih ngerush aja sih, jadi kalau ada musuh, saya yang maju dan teman-teman saya yang ngesupport atau ngecover dibelakang.</p>	Peran dalam game PUBG	<p>Game social practice</p> <p><i>Ada penciptaan nilai dan menuntun pemain untuk bertindak.</i></p>
11		<p>V: Senjata kesukaan kakak apa kak?</p> <p>J: M4 sama m24. Tapi kalau ga dapat M24, ya pakai mini atau SKS juga gapap sih buat sniper-nya.</p> <p>V: Ada hubungannya ga sih antara role dengan jenis senjatanya?</p> <p>J: Hmm ga pengaruh sih sebenarnya, paling kalau ada teman kita yang lebih jago, kalau dia belum dapat senjata, kita lempar ke dia dulu.</p> <p>V: Suka beli item-item gitu ga kak?</p> <p>J: Beli item, UC gitu? Saya ga pernah pernah beli karena ada sponsor yang support. Sponsornya itu kalau misalnya ada yang bikin event, aku diminta tolong bantu ngecast, dikasih in game item gitu. Ada juga yang dari tencentnya karena saya streamer di official pagenya.</p>	Penjelasan mengenai identitas virtual dalam PUBG	Identitas virtual dalam PUBG

		<p>V: Karakter kakak di game apa kak?</p> <p>J: Cewek karena representative diri saya.</p> <p>V: Kalau terkait rambut, bentuk wajah, dan rambut yang bagaimana kak?</p> <p>J: Bentuk wajah, rambut, dan kulit yang merepresentasikan diri saya juga. Kalau rambut kan sekarang merah karena pengen ngecat merah terang cuman belum kesampaian.</p> <p>V: Kalau skin gitu kak?</p> <p>J: Skin senjata apa aja sih apa ya yang sedapatnya aja, ga terlalu pusing haha.</p> <p>V: Suka tampilan karakter yang seperti apa kak?</p> <p>J: Pakaian karakter yang merepresentasikan diri saya juga, tapi karena pakaian ngaruh ke gameplay makanya cenderung pilih yang warna ijo or coklat supaya kalau lagi lari-lari di mapnya ga terlalu mencolok. Pokoknya tampilan yang lucu dan sesuai sama mood haha.</p> <p>V: Suka ganti item di game itu ga kak?</p> <p>J: Ga sih, tergantung sih kalau ada yang baru ya pakai yang baru.</p> <p>V: Udah banyak koleksi item ga kak?</p> <p>J: Ga terlalu sih, cuman banyakan set item ya, kan dari royal pas juga bisa dapat set item custom.</p> <p>V: Avatar kakak di PUBG merepresentasikan diri kakak direal ga kak?</p> <p>J: Hmm lumayan sih, bajunya ya maksudnya? Ya</p>	
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		lumanyan.		
12		<p>V: Biasa sehari-hari ngapain aja kak?</p> <p>J: Sehari-harinya ya kalau ada tugas kuliah ya ngerjain tugas kuliah terus streaming kan sambil main, ngedit video paling, ngerjain hal-hal lain sih.</p> <p>V: Nah, PUBG itu ganggu keseharian kakak ga kak?</p> <p>J: Engga kok.</p> <p>V: Orangtua atau teman-teman kakak setuju ga kalau kakak main PUBG?</p> <p>J: Hmm gada komentar sih sejauh ini, kan juga kalau main dikamar jadi ga terlalu berisik.</p>	<p>Penjelasan mengenai tanggapan orangtua dan teman terakait informan bermain PUBG</p>	<p>Tindakan pemain game berkaitan dengan lingkungannya.</p>
13		<p>V: Apakah kakak main PUBG untuk mencari uang atau ada tujuan tertentu gitu kak?</p> <p>J: Ya buat senang-senang sih karena kayak apa ya, lagian jatuhnya kayak nagih gitu. Misalnya kita abis main nih kalah, terus penasaran nih, pasti nanti main lagi gitu. Apalagi nanti abis nonton, nonton tournament gitu, kok kayaknya dia jago ya, penasaran terus main, kayak gitu sih. Jadi lebih kearah buat senang-senang aja sama ngelatih skill gitu kan soalnya ga semua orang bisa main PUBG.</p> <p>V: Jadi menurut kakak skill dalam PUBG itu penting ya?</p> <p>J: Ya penting.</p> <p>V: Menurut kakak punya skill tinggi di PUBG itu tujuannya apa kak?</p> <p>J: Hmm jadi kan kebetulan saya streamer, kalau streamer</p>	<p>Penjelasan mengenai yang diharapkan dari bermain PUBG</p>	<p>Perempuan juga dapat terlibat dalam dunia laki-laki.</p>

	<p>itu hmm harus bisa menunjukkan profesional dalam bermain game dan kek ngasih contoh yang baik sih. Jadi orang yang nonton kita stream juga bisa dapat benefitnya, kek kita bisa ngasih tau teori-teori yang baik seperti apa dan buat ilmu buat ngecast juga sih.</p> <p>V: Pernah punya keinginan buat ngalahin cowok-cowok ga kak?</p> <p>J: Ga terlalu ini sih, kalau cewek sama cowok itu main PUBG bedanya hanya di pemikiran strategi doang sih sama refelks. Soalnya kalau cowok main strateginya lebih kearah yang ngepush, maksudnya lebih kek, bukan mempertahankan diri, gimana ya, contoh nih, misalnya kita lagi didalam rumah sendirian dan teman kita udah gada yang hiduplah terus kita di kepung misalnya, nah kalau cewek pasti mikirnya kabur aja kan. Nah kalau cowok itu biasanya mikir untuk bertahan didalam rumah terus ada yang masuk terus dihabisin semuanya gitu.</p> <p>V: Kakak sekarang ranknya apa?</p> <p>J: Sekarang crown mau ke ace gitu.</p> <p>V: Tujuannya kakak mendapatkan rank tinggi kira-kira apa kak?</p> <p>J: Kalau rank tinggi kan juga dapat hadiah dari PUBGnya haha. Jatuhnya juga kayak modal kita sih, jadi kayak modal streaming, kayak kita udah di ace. Jadi kalau</p>	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>misalnya ditanya viewers, ranknya udah ada, udah ace, jadi kayak ada pembuktian emang kita bisa main, walaupun kita main sama pro.</p> <p>V: Pengen ga sih kak kelihatan jago?</p> <p>J: Ga kelihatan doang sih emang beneran jago haha.</p>		
14	<p>Peneliti acak dalam memberikan pertanyaan kepada informan.</p>	<p>V: Kalau statistic menurut kakak penting?</p> <p>J: Penting karena kan angka kill deathnya itu yang menjual juga sih itu.</p> <p>V: Menjual gimana maksudnya kak?</p> <p>J: Ya kalau misalnya kita udah ace, terus bukan ace karena ngekor orang tapi ace yang bisa ngekill juga. Kalau bisa ngekill lebih banyak itu rasanya kayak sejenis bonus achievement gitu walaupun emang sebenarnya PUBG lebih ke survival. Tapi kan kalau di kompetisi-kompetisi gitu kill kan dapat nilai gitu jadi semacam nilai bonus gitu deh buat kita.</p>	<p>Penjelasan mengenai identitas virtual dalam PUBG</p>	<p>Identitas virtual dalam PUBG</p>
15		<p>V: Kakak sendiri udah pernah ikut tournament?</p> <p>J: Pernah.</p> <p>V: Menang kak?</p> <p>J: Ga, soalnya mainnya ga sama teman-teman sih jadi kayak baru ketemu juga, sama cewek-cewek juga. Jadi karena teman yang sering main, jadi kayak masih belum dapat feelnya gitu.</p>	<p>Penjelasan mengenai keterlibatan dalam mengikuti tournament PUBG</p>	
16		<p>V: Biasa lebih banyak main sama cowok atau cewek kak?</p> <p>J: Hmm cowok sih.</p> <p>V: Nah itu kan kakak lebih banyak main sama cowok, ada sifat yang imbas ke kakak</p>	<p>Penjelasan mengenai perbedaan gamers perempuan dan laki-laki.</p>	<p>Gamers perempuan berbeda dengan gamers laki-laki.</p>

		<p>ga kak?</p> <p>J: Hmm jatuhnya kayak kita sering main sama orang sering lebih gameplay orang, jadi tau strategi.</p> <p>V: Menurut kakak ada bedanya ga kak gamers perempuan dan laki-laki?</p> <p>J: Bedanya ada, pasti. Bedanya ada sebagian.. kalau cowok main game ya udah wajar cowok main game kan ya. Kalau cewek sih sekarang trendingnya lebih kearah yang kayak hmm bedanya ada yang arahnya emang mereka suka main game ada yang main game... istilah sekarang apa ya, pansos ya atau kayak lebih cari alternatif untuk memanfaatkan kesempatan atau moment. Karena streamer perempuan untuk sekarang bisa kita lihat, mereka ini malah memanfaatkan target pasar marketing game itu sendiri yang jatuhnya malah menjual diri gitu sih. Kayak misalnya mereka live stream dengan pakaian yang agak terbuka. Kalau cowok kan main emang kayak mau nunjukkin ini skill gua gitu lho atau ga emang gue pro player lho, gue ngekillnya banyak. Kan jarang ya kita lihat cowok main, mainnya cupu. Nah jadi kalau kita bisa trendingnya sih, kalau cewek main game untuk mencari eksistensi sih, tapi ga menutup kemungkinan sebagian besar cewek emang pro player emang jago, kalau di evos ada</p>	
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>cyrus, di FF ada nabsky, Audrey.</p> <p>V: Kalau kakak sendiri nih lebih kearah yang mana kak?</p> <p>J: Ya untuk menunjukkan kemampuan dan ini sih jatuhnya untuk ngembangin e-sports juga sih, kan sekarang e-sports lagi berkembang banget nih di indo, jatuhnya emang ini salah satu game yang ngangkat e-sports juga sih. Terbukti dari udah ada grandfinal PNC kan, PUBG Mobile Nasional Camphionship 12 kota didatengin gitu lho, jadi kayak semua masyarakat bisa dinikmati.</p> <p>V: Itu acara apa kak?</p> <p>J: Itu acara dari PUBG Mobile dari tencent, official camphionship, nasional camphionship, jadi di 12 kota mereka datang ke kota-kota gitu, jadi kayak dota, duh dota berapa ya lupa, jadi kayak datang ke kota-kota gitu, dibikin kompetisi, yang terbaik dari setiap kota dikirim ke Jakarta untuk di adu lagi di grand final nanti top ten juara bakal di kirim ke ASEAN.</p> <p>V: Kakak ikut berpartisipasi?</p> <p>J: Ga, saya casternya.</p>		
17		<p>V: Ohya kak, kan di PUBG bisa pasang foto profile gitu, kakak pasang ga?</p> <p>J: Pasang sih kan ngelink ke facebook.</p> <p>V: Tampilan foto yang seperti apa kak?</p> <p>J: Foto facebook, ya foto ga selfie sih, foto agak jauh gitu.</p>	<p>Penjelasan mengenai <i>youtube</i> dan komentar yang diterima oleh informan saat melakukan live streaming terkait dengan penampilan.</p>	

		<p>V: Streamingnya dimana kak?</p> <p>J: Di Youtube sama Facebook sih.</p> <p>V: Udah punya channel Youtube berapa lama kak?</p> <p>J: Hmm baru dari bulan Mei 2018.</p> <p>V: Biasanya konten yang di upload apa aja kak?</p> <p>J: Kontennya gaming sama vlog.</p> <p>V: Biasanya upload video berapa kali?</p> <p>J: Ga nentu sih, kadang seminggu 3 kali, kan butuh ngedit juga.</p> <p>V: Biasanya kalau live gitu ada yang komentar terkait penampilan ga kak?</p> <p>J: Paling kalau kita live stream menggunakan baju yang bisa dibilang tergolong mahal, komentarnya minta mereka minta di giveaway.</p> <p>V: Ada komentar yang mengganggu gitu ga kak?</p> <p>J: Pasti ada, kita kan kalau main ga selalu bagus, kadang ada jelek juga kan. Ya kalau lagi jelek, pas lagi jelek, pasti mereka bilang noob segala macem, kalau lagi bagus, ada yang bilang GG, jago ya segala macem. Ya gitu sih, tergantung kita, kita gatau kapan bagus jeleknya, kadang kalau kita main sama pro player, pangkatnya kan udah conqueror dan ace kan musuhnya juga conqueror dan ace, kita ga pernah tau.</p> <p>V: Kalau live kan biasanya pakai facecam tuh kak, biasanya orang lebih fokus ke facecam atau gameplaynya</p>	
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>kak?</p> <p>J: Fifty fifty sih, tergantung, kalau masih nunggu main ya lebih ke facecam biasa interaksi gitu kan tapi kalau lagi mau war gitu ya lebih fokus ke game sih.</p> <p>V: Kalau kakak sendiri kalau main PUBG sering ngomong kasar gitu ga kak?</p> <p>J: Ga sih, kalau aku lebih di control gitu sekarang, soalnya streaming kan.</p>		
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--



Nama: Karina

Umur: 22 tahun

Asal: Surabaya

V: Hallo kak, selamat sore.

K: Iya sore.

V: Sebelumnya makasih kak sudah mau menjadi informan saya.

K: Ohiya, sama-sama.

V: Sebelumnya perkenalkan kak, nama saya Viorenita dari Ilmu Komunikasi Universitas Brawijaya. Mungkin dari kakaknya juga bisa perkenalkan diri kak.

K: He eh, nama saya karina anggreriani. Saya sekarang kuliahnya di Universitas Kristen Petra di Surabaya.

V: Umurnya sekarang kira-kira berapa kak kalau boleh tahu?

K: Sekarang 22 tahun.

V: Langsung masuk ke pertanyaan aja ya kak.

K: Iya.

V: Bagaimana pengalaman kakak mengenal internet dan siapa yang mengenalkan?

K: Oh dulu pokoknya awal kenal internet itu gara-gara kan saya dua bersaudara, satu saya punya kakak cowok satu, terus saya adeknya yang kecil kan, terus saya itu emang tipe orangnya yang suka ngeksplor gitu, jadi kakak saya tuh waktu saya SD kelas 5, kalau ga salah kelas 4 atau kelas 5 gitu, dia kayak ngajarin sini sini aku ajarin kek gitu, karena dari TK gitu aku suka main playstation kayak main kindo gitu kan gara-gara kakak saya, abis tuh kelas 5 dia kek kayak main game online diajakin sini sini, nah disitu awalnya aku kenal internet dan game online gitu.

V: Itu medianya apa kak yang pertama dikenalkan?

K: Namanya RF online.

V: Biasanya menggunakan internet dimana aja kak?

K: Dirumah sih malah kalau bosan malah ke warnet ngumpul sama orang gitu.

V: Sampai sekarang masih kayak gitu kak?

K: Engga, kalau sekarang dirumah terus.

V: Media yang biasa digunakan untuk mengakses internet biasa apa aja?

K: Hmm handphone, PC, laptop, udah itu.

V: Biasanya ngapain aja kak dengan menggunakan internet?

K: Hmm mostly sih kebanyakan yang pasti main game, main game online, terus browsing, apalagi instagram paling kepahe sih terus sisanya paling browsing youtube sama platform-platform seperti youtube kayak gamely, nimo, semacam itu.

V: Kalau menurut kakak sendiri game online itu apa sih kak?

K: Hmm game online, kalau saya sendiri sih emang hobby, emang kayak suka sama game gitu kan, emang.... bukan dibilang passion sih, tapi gimana ya, kayak emang demen aja gitu, kayak emang hobby lah termasuknya, kayak orang lain bilang kan kalau kita melakukan sesuatu kalau kita sama sesuatu itu kan kayak ga kerasa waktu itu habis kan, saya merasa saya kayak gitu, kayak saya pernah main itu sampai 15 jam itu sampai benar-benar ga berasa gitu, sampai ga laper, sampai ga apa, istilahnya emang hobby lah gitu.

V: Jadi menurut kakak game online itu seperti apa?

K: Ya buat saya sendiri sih, game online itu selain buat ngisi waktu gitu kan, istilahnya juga bisa jadi kegiatan yang positif gitu, apalagi sekarang game online itu lagi naik-naiknya, kayak ada e-sports, itu kan kek lagi naik-naiknya, game online itu selain buat hobby juga bisa cari duit terus yang terakhir juga istilahnya kan zaman sekarang kayak makin rusak gitu ya, nah game online itu istilahnya bisa buat alternatif, supaya kita kayak buat anak-anak itu malah kayak keluyuran ga jelas kemana-mana, mendingnya... saya ga bilang game online bagus ya cuman lebih mending aja kita dirumah main game, setidaknya orangtua tau kan kalau kita dirumah, asal digunakan sampai keteteran kuliahnya gitulah.

V: Menurut kakak yang menarik dari game online itu apa kak?

K: Hmm karna kalau saya sih, game online yang menarik.... karena dia itu kita bisa kenal banyak orang gitu yang pasti sama game itu kan macem-macam kek semakin berkembang zaman itu, jadi semakin berkembang semakin berkembang kek nih dulu dari game tindo gitu ya kek grafiknya kan masih jelek, sekarang kek lebih realistik kayak manusia gitu, nah terlebihnya itu ga cuman kenal orang biasa kayak yang ga nyangka itu gini, kayak saya ini main kan ya, kenal sama orang yang juara 1 misalnya dulu pernah juara 1 main point blank, terus gara-gara kenal dia kek jadi kenal streamer-streamer youtube yang lain yang terkenal punya nama, jadi kenal sama penyanyi, contohnya saya pernah kenal sama Sammy Simorangkir sama Adera gitu terus jadi kenal sama siapa lagi ya, streamer-streamer lah kebanyakan, kalau yang artis sih biasanya itu, terus bisa kenal juga sama pro-player kayak misalnya team dari china, kelebihanannya sih disitu jadi kek istilahnya nambah channel lah gitu, karena menurut aku sih community game ini kek jangkauan luas lah gitu, ga cuman emm orang-orang biasa, ya dari orang-orang biasa sampai dia kek yang dia udah pembisnis ya yang kayak gitu. Memperluas komunitas lah istilahnya.

V: Kok bisa sampai kenal artis gitu kak?

K: Ya soalnya awalnya aku kenal sama orang, itu dikenalin teman aku, dia tuh istilahnya pernah juara point blank, juara point blank seindonesia, nah kenal dia gitu kan, nah ternyata dia itu streaming, nah saya bilang sama dia, ya kak saya mau streaming juga nih gini-gini gini, terus ga sengaja main bareng kan, terus dia ngerasa kalau saya itu lucu gitu, terus akhirnya kan viewer dia jadi nambah gitu, apalagi kan saya mainnya game yang itu PUBG yang komputer, jadi kek cewek nih cewek nih main FPS nih, jadi rame kan. Jadi akhirnya dia jadi tertarik gini, hmm kasarannya sih kek kamu mau ga aku ajak kolaborasi gini gini gini, nah dia sendiri kek mau cari team gitu lah. Dia sebenarnya mau cari team dari pro-player juga kan sebenarnya bisa, cuman dia lebih berfikir mungkin ada suatu kebanggaan ketika dia itu ngedidik orang, istilahnya kayak ngegandeng orang kayak aku yang awalnya bukan siapa-siapa, orang biasa, diajak ayo diajak bisnis bareng, ternyata dia punya banyak kenalan gitu kayak artis sampai kenal youtuber-youtuber lain kek semacam ya ga hanya youtuber-youtuber game aja kayak anaknya marlo, nah dari situ aku jadi kenal itu kenal ini gitu.

V: Wahh keren banget kak.

K: Haha iyaa aku juga kayak ga ku sangka gitu dalam kehidupanku, nah gitu aja sih.

V: Nah untuk game online yang pernah kakak mainkan apa aja kak?

K: Wah banyak banget lho, pokoknya game online pertama kalau di PC, baru di PC ini, pertama aku main RF online terus point blank terus dota 1 abis dota 1 terus shield online, terus perfect world, terus apalagi ya, terus clash of god, terus dota dua terus rohan terus ayodance, ganbon, terus counter strike pertama, terus counter strike ke dua yang global yang terbaru, terus baru-baru ini conjuring house, aduh pokoknya banyak banget, kalau disebutin ga bakal habis serius.

V: Kalau yang di handphone kak?

K: Di handphone ya paling mobile legend, PUBG mobile, terus mainan yang kek 2048 yang -seriesnya gitu lah, terus letter EO, terus episode yang baca komik-komik gitu itu juga main terus ya masih banyak lagi juga sih lagi.

V: Kalau untuk sekarang yang sering dimainkan apa kak?

K: Kalau untuk sekarang sih yang sering dimainkan, yang pasti ya PUBG PC sama PUBG yang handphone. Nah sama sumpatica sama GTA V, itu sih yang sering aku mainin sekarang.

V: Untuk genre gamenya kakak suka gendre game yang seperti apa kak?

K: Kalau untuk sekarang sih aku sukanya game yang FPS sama yang apa ya adventure gitu.

V: Alesannya kenapa tuh kak?

K: Hmm dulu awalnya suka moba cuman istilahnya saya kerja juga dibidang ini, FPS ini kan, jadi otomatis yang pertama bisa dibilang itu tuntutan pekerjaan gitu

kan, jadi istilahnya saya harus mencintai pekerjaan saya, nah pertama tuntutan, yang kedua itu kayak saya jadi punya rasa penasaran, dari yang sebelumnya yang saya ini bener-bener ga bisa ga suka sama FPS jadi kek akhirnya kayak jadi tertantang, oh aku harus bisa, kan bisa dibilang orang bilang kan oh streamer cewek itu kek jual tampang, nah disini saya tertantang kalau saya ga jual tampang, nah saya mau jual saya mau buktikan nah kalau saya bisa main, dari situ saya kek jadi suka gitu, ternyata enak juga yah, dari situ sih.

V: Pekerjaan yang kakak maksud itu gimana kak?

K: Hmm ya berkaitan dengan game, karena saya streaming game online, jadi istilahnya saya streaming game online gitu doang sih, terus ini masih rencana sih, akan dilaksanakan segera jadi kayak konten creatornya youtube gitu, jadi kayak upload konten tentang gaming, ntah daily vlog, pokoknya yang berhubungan dari gaming, karena orang-orang ini bisa kenal saya gara-gara dari saya main juga, jadi semuanya berawal dari game gitu.

V: Awalnya kenal PUBG gimana kak terus yang ngenalin siapa?

K: Hmm awalnya kenal PUBG sih dulu gara-gara aku main ke rumah teman aku terus waktu itu PUBG itu kayak baru-baru realase gitu terus teman aku nyoba kan, terus aku tonton dia main, kok kayak seru ya, aku tanya apaan nih apaan nih, terus dia bilang bagus nih bagus nih lo coba aja ini kayak hanger games, itu kan survival gitu kan, terus aku mikir ha masa ada game kayak gitu karna aku kayak mind blow gitu kek masa sih, kan sebelumnya FPS cuman kayak PB kayak gitu-gitu doang terus kek seru nih seru nih terus aku coba wah bener nih kayak hunger games terus gini gini gini bikin deg-degan nah dari situ kenal PUBG jadi pengen main gitu.

V: Biasanya main PUBG dimana kak?

K: Dirumah sih kalau sekarang.

V: Media yang biasa digunakan apa kak?

K: PC PC.

V: Seberapa sering kakak main PUBG?

K: Kalau dibilang seberapa sering sih intinya selama saya masih membuka mata dan selama ga kuliah, disitu pasti saya main game.

V: Kira-kira sehari bisa berapa jam kak?

K: Biasanya sih sehari bisa 7 jam 5 jam, 7 jam lah bisa segitu.

V: Hari apa aja kak?

K: Setiap hari haha. Kalau hari libur malah bisa 12 jaman lebih malah.

V: Itu udah termasuk streaming kak?

K: Kalau aku sih pasti streaming, 3/4nya aku masukkin streaming, 1/4nya kayak aku buat kek main yang nyante-nyante kek sumatical sama GTA V ini kan game offline gitu kek buat nyante-nyante aja kek buat refreshing otak gitu istilahnya.

V: Maksud saya untuk PUBG doang itu gimana kak?

K: Kalau PUBG doang sih, aku pasti waktu streaming sih ga pernah streaming, istilahnya waktu aku main aku pakai buat streaming gitu.

V: Itu kira-kira berapa jam kak?

K: 6 jam.

V: Selain PUBG pernah main game shooter lainnya ga kak?

K: Pernah, dulu tapi, waktu kecil waktu SMP main point blank terus kayak SMP main bentar sekitar 6 bulan terus aku beralih ke game yang MMORPG gitu kan, kayak shield online, dota, jadi moba gitu lah.

V: Kan didalam PUBG itu ada interaksi gitu kan kak, kalau kakak sendiri menjalankan interaksi yang seperti apa?

K: Kalau interaksi yang saya tangkap ini, jadi ada aplikasi namanya discord, nah discord itu semacam aplikasi call gitu tp callnya memang diciptakan khusus buat gaming, nah callnya itu ga cuman bisa buat satu orang, jadi istilahnya kek chat room, jadi kita bisa bikin sever gitu, misalnya ada namanya server Karin nih, nah ntar kita ajak temen kita untuk join, jadi nanti ada nama displaynya, ada chat roomnya, jadi nanti dalam 1 room bahkan ratusan orang bisa ngomong jadi satu gitu. Nah cara kita komunikasi yang kita lakukan melalui discord, nah terus ada kayak atur strategi gitu, kalau main sama orang yang lebih jago, kan 1 team ada 4 orang tuh, misalnya kayak lu support ya, lu lihat belakang ya, ada kayak yang ngerush ada yang lihatin kanan kiri belakang, pokoknya pasti ada yang support ada yang ngerush gitu-gitu lah. Kurang lebih sih komunikasinya disitu-situ aja terus paling sharing aduh gua keknock nih lu punya darah ga.

V: Itu kan tadi kakak bilang ada yang ngerush ada yang support, kalau kakak rolenya lebih ke yang mana kak?

K: Saya support sih, support.

V: Kalau support dalam PUBG itu biasanya gimana kak?

K: Nah kalau support dalam PUBG itu misalnya gini PUBG itu kayak barang yang dijatuhin dari pesawat gitu kan, jadi nanti kita ditengah-tengah game ada barang yang dijatuhin dari pesawat, namanya supply. Nah supply itu kan barangnya gada diloot sembarang kan, kalau support itu biasanya, kayak aku kan main sama teman aku yang lebih jago juga dia ngerush gitu kan, jadi istilahnya kek, gimana ya, kayak gimana ya ngejelasinnya, kadang kan kita kalau sama teman kan buat gua buat gua, nah support ini kayak ini nih ada awm nih ambil aja ambil aja terus kayak udah cukup healnya ga, ini ada paintkiller banyak mau ga mau ga, jadi istilahnya kita ga sepenuhnya jadi babu banget, kita ngasih segalanya

itu ga, istilahnya kita lebih memprioritaskan orang itu supaya lebih kek lebih berkecukupan, misalnya ada teman kita keknock nah kita itu mencari cara gimana biar orang itu bisa hidup gitu, istilahnya orang itu orang yang bisa ngecarry gitu kan.

V: Biasanya main sama siapa aja kak?

K: Aku kalau main yang pasti main sama temen aku yang namanya boneng terus ada temen aku namanya randy terus namanya rinus, itu sih yang pasti sering main terus sisa sama temen-temennya dia atau ga temen-temen aku.

V: Pernah ketemu langsung sama teman-teman kakak itu ga kak?

K: Wah sering banget, karena kan mereka emang teman-teman dekat banget aku juga gitu, ga cuman temenan di sekedar game gini, tapi karena emang orangnya baik terus aku juga sering cerita jadi kayak teman baik aku juga terus si randy itu emang teman dekat aku dari dulu kayak dari SMA udah ketemu, kadang ga hanya omongin game doang, tapi juga bisnis masalah jalan gitu-gitu.

V: Pernah main sama orang random ga kak?

K: Hmm pernah kalau misalnya teman-teman aku pada ga bisa, kan aku streaming kan ya, jadi ya sebisa mungkin harus streaming setiap hari, kadang-kadang kalau misalnya kalau di PUBG PC kan susah banget gitu kan, kalau di PUBG mobile kan mungkin aku masih bisa lah membuat kayak main solo gitu, kalau di PC itu biasanya kalau udah susah banget, aku main sama orang lain.

V: Terus interaksinya gimana kak? Sama ga dengan main sama teman?

K: Engga, kalau main sama orang lain mah bodo amat, mau butuh apa ambil sendiri, dia juga keknock kadang ga selamatin, karena kek yang bodo amat, karena biasanya orang random itu kayak ga bisa diatur gitu kan, kayak turun sini yuk malah kececeran kemana-mana, malah kalau ketemu sama orang china malah ngomong china number one, terus plihipine, philipine number one gitu-gitu kan, malah kayak keknock temen sendiri, soalnya mereka ga bisa inggris kan, jadi malesin gitu, jadi istilahnya kalau main squad random gitu kan, biasanya aku kek ga bergantung sama temen sih, yang pasti sih aku utamain diri sendiri kek yaudalah, yang penting ga sendiri lah.

V: Kendalanya kira-kira dimana kak?

K: Ya pasti dibahasa, apalagi kan servernya disini kan ga kayak di amerika, kalau di amerika daerah sana kan inggris semua, orang perancis pun bisa ngomong bahasa inggris, kalau disini kan, kadang ga semua orang asia bisa ngomong bahasa inggris gitu kan, kadang pun karena logatnya kental ga jelas, yang pasti sih biasa bahasa sama mentalnya yang biasa.

V: Budget yang udah kakak keluarin buat main PUBG berapa tuh kak kira-kira?

K: Hmm ya kurang lebih ya 27 lah kurang lebih. 27 udah termasuk game terus ngerakit pc sama equip gaming kayak headset gaming gitu gitu.

V: Kalau untuk item di PUBGnya kak?

K: Terakhir ini aku kayak beli skin-skin gitu ya sekitar 1,5 juta lah udah termasuk gamenya.

V: Kalau karakter yang kakak gunakan di PUBG cewek atau cowok kak?

K: Cewek cewek.

V: Kenapa kak kira-kira?

K: Karena kalau cewek kayak dipakein baju apa aja bagus gitu lho, kan bajunya macem-macem, maksudnya kayak kebanyakan baju cewek, misalnya kayak crop top, terus kalau dipake sama cowok jadi kek homo gitu, ih aku jadi geli gitu kan, yauda pakai cewek aja. Terus kek lebih ramping.

V: Tapi sebelumnya pernah pakai karakter cowok kak?

K: Ga, ga pernah sama sekali.

V: Barang yang biasa kakak beli di PUBG biasa apa aja kak?

K: Barang yang sering di beli di PUBG sih hmm kebanyakan sih skin senjata.

V: Kalau untuk skin senjatanya kakak suka yang warna apa kak?

K: Hmm mungkin sih, karena saya cewek, jadi sukanya pinknya kali ya.

V: Sering ganti tampilan karakter ga kak?

K: Oh biasanya aku tuh orangnya, kalau ada skin baru gitu kan, tapi ga semuanya, kalau yang aku suka aja gitu, kemarin itu aku ada beli satu jadi ada skinnya itu ada satu matching sama senjatanya, nah jadi aku pakai itu terus ga pernah ganti, aku itu kalau udah suka sama sesuatu pasti aku pakai itu terus, kecuali aku nemu barang lain yang lebih aku suka, baru aku ganti gitu, biasanya gitu.

V: Kan didalam game itu bisa ngatur wajah, rambut, dan warna kulit nah kakak sendiri suka wajah yang seperti apa, rambut yang seperti apa, dan kulit warna apa kak?

K: Kalau aku sih suka rambut, rambut yang diiket, terus kalau warna kulit sih suka yang cerah terus mukanya yang judes gitu.

V: Kenapa tuh kak kalau boleh tau?

K: Ya gimana ya kayak kita nonton avenger itu kan nonton wonderwoman gitu, kayak keren aja gitu mukanya judes terus kulitnya putih kayak kelihatan bersih gitu, kayak terinspirasi dari situ aja, keren kayak putih bersih tapi keren gitu.

V: Tampilan karakter yang kakak suka gimana kak?

K: Tampilan aku sekarang kayak pake atas crop pink gitu, rok pink, sama sandal selop pink gitu, sama kacamata merah.

V: Karakter kakak di PUBG merepresentasikan karakter kakak sehari-hari ga?

K: Ga haha.

V: Jadi kalau sehari-harinya kakak gimana kak?

K: Kalau saya sehari-hari lebih suka yang simple, kayak celana panjang juga kayak kulot ga suka yang skinny-skinny gitu, kalau baju juga sukanya warna hitam pasti. Setiap saya streaming juga saya pakai baju hitam sampai viewers aku sering bilang, kak ga pernah ganti baju ya, ya aku ngomong kalau kamu cek lemari aku pasti setengahnya isinya kaosnya yang hitam gitu. Jadi kek semua barang saya item item gitu terus kaos kaos gitu, gitu sihh.

V: Reward dalam PUBG itu menurut kakak penting ga sih?

K: Reward yang gimana nih?

V: Kayak statistik gitu-gitu kak.

K: Hmm kalau statistiknya sih, statistic rank gitu, ga peduli sama sekali gitu, kalau untuk aku pribadi sih, aku ya buat fun aja gitu kan, bukan fun juga sih sebenarnya, aku tuh emang pengen jadi orang jago, cuman aku tuh gamau jadi orang yang kayak... ada orang ada kan orang yang nunjukkin statistiknya aduh rank aku turun gini gini, kill gua turun gini gini, aku ga kayak gitu, ga lihat dari kuantitasnya, ga seberapa penting sih, cuman jadi improvisasi aja sih, jadi kayak aku udah ngekill segini nih kayak ya udah lumanyan lah.

V: Sehari-hari kakak ngapain aja kak kalau boleh tau?

K: Ya yang cuman main game sih, main PUBG terutama, karena kan kerja aku disitu, jadi aku sering main aja sih buat improvisasi aku gitu supaya orang juga senang lihat aku, tapi yang paling utama sih ya tetap kuliah.

V: Sebelumnya udah berapa lama kak main PUBG?

K: Baru 5 bulan.

V: Kalau orangtua atau teman-teman kakak setuju ga kak kalau kakak main PUBG?

K: Hmm kalau orangtua awalnya ga setuju, cuman aku pelan-pelan menjelaskan gitu kan, kayak aku udah kasih contoh gitu, aku mau jadi streamer gitu, kan papa tau sendiri dari awal itu aku kayak bandel gitu kan, ga bisa main game, aku kasih contoh nih kayak jess no limit, aku kasih lihat dari internet, dia itu kayak gini gini gini, kenapa ga kalau kita bisa senang-senang tapi kita dapat duit, tapi tetapi diingatin kuliahnya ga boleh keteteran, makan harus teratur, harus sehat, gini gini, gitu lah pokoknya. Tapi over all sekarang mereka support. Kalau teman-teman pasti support banget. Tapi sekarang kurangnya itu, aku jadi mager gitu, jadi anak rumahan benar-benar ga pernah keluar dari kamar, ya gimana gamers biasanya, bener-bener kayak digua, ya kayak minim waktu di teman-teman dekat, jadi mereka yang nyamperin aku.

K: Tujuan main PUBG apa kak?

K: Selain cari uang, ya seneng aja, pengen jago.

V: Tujuan kakak ingin jago apa kak?

K: Hmm apa ya, pengen buktiin aja kalau cewek bisa main PUBG gitu karena sejauh ini yang aku lihat ya, di Indonesia yang jago main PUBG itu.... kata temen aku pun, gada yang bener-bener mencolok seseorang perempuan yang ini jago banget nih orang main pubg ini, pengen jago aja pengen membuktikan diri kayak aku orang biasa gitu kan pengen tau aja kualitas diri aku gitu.

V: Jadi menurut kakak gamers perempuan sama laki-laki itu apa kak?

K: Kalau perempuan sama laki-laki itu... kan kalau laki-laki itu orangnya ambisius ya apalagi gengsi lah, gengsi doang gini gini gini, mereka kek lebih kayak lebih giat banget mainnya, apalagi cowok lebih ceketan pemikiran logiknya lebih cepet lah daripada perempuan. Perempuan itu biasanya kayak lebih lemot gitu, yah cewek kan lemah gemulai gitu kan, logiknya kurang nyampe gitu dibanding cowok gitu, terus kalau cewek kan ga seberani cowok gitu, jadi kayak ada rasa takut gitu. Mungkin instingnya perempuan lebih waspada kali ya, aduh aku gini gini. Kalau cowok kan lebih berani sih, disitu sih perbedaanya.

V: Kebiasaan kakak main PUBG ada yang dibawa ke dunia real ga?

K: Ga, gada kok.

V: Pernah ikut tournament PUBG kak?

K: Ga, ga pernah.

V: Yang kakak harpin dari main PUBG apa nih kak?

K: Ini terlalu tinggi sih harapannya, cuman pengen aja kayak kalau di PUBG PC, kan ada namanya skin shroud, ada player namanya shroud gitu, terus shroud itu ada skin buat m16, akm, sama kar gitu kan, skin sama bajunya shroud yang istilahnya jadi iconnya PUBG gitu. Nah mungkin logisnya karena emang dia pro player, emang mainnya jago banget. Nah terus ada satu orang namanya dr. resictpect dia itu youtuber tapi mainnya ga jago banget gitu, bukan proplayer tapi dia itu bisa jadi icon juga gitu lho, sampai dibuatin skin khusus dr resictpect gitu, nah terus aku sampai mikir gitu, bisa ga ya kalau dari Indonesia gitu ya, aku dari Indonesia, aku seorang perempuan yang jago terus bisa jadi icon, gapapa pengen jago aja, kalau aku tekun kalau aku jago.

V: Main PUBG pernah ada keinginan untuk ngalahin cowok-cowok ga kak?

K: Oh pasti, besar banget keinginan kalau itu. Aku itu pengen ngebawa semua perempuan, aku ingin ngebuktiin kalau ga lu cowok aja yang bisa tapi perempuan juga bisa gitu karena dari tournamennya PUBG yang dimana itu, ntah di hongkong gitu, itu kan world. Jadi itu cowok semua gitu tapi ada cewek gitu satu dari jepang, kayak wih gila, orang mikirnya kan kek team cewek sendiri team cowok sendiri, tapi kemarin itu kayak kaget gitu, 3 cowok 1 cewek kek gila sih, nah itu kan orang kayak mikir ternyata cewek juga bisa ya, ga direndahin gitu.

V: Udah berapa lama punya channel youtube kak?

K: Kalau punya channel youtube udah lama banget tapi kalau streamingnya baru 5 bulan juga ini.

V: Seberapa sering sih kak upload video di youtube?

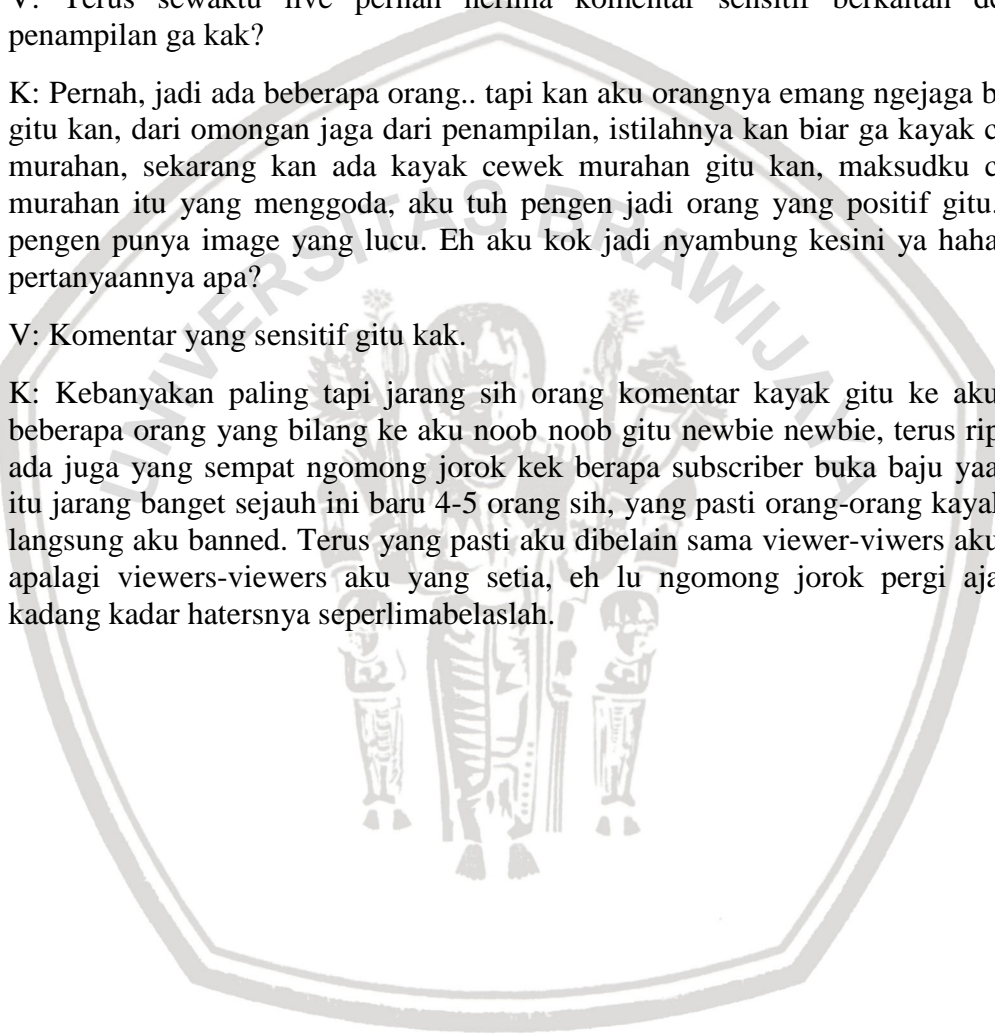
K: Bikin konten ga pernah, cuman pernah live doang terus video livenya otomatis di upload gitu doang.

V: Terus sewaktu live pernah nerima komentar sensitif berkaitan dengan penampilan ga kak?

K: Pernah, jadi ada beberapa orang.. tapi kan aku orangnya emang ngejaga banget gitu kan, dari omongan jaga dari penampilan, istilahnya kan biar ga kayak cewek murahan, sekarang kan ada kayak cewek murahan gitu kan, maksudku cewek murahan itu yang menggoda, aku tuh pengen jadi orang yang positif gitu. Aku pengen punya image yang lucu. Eh aku kok jadi nyambung kesini ya haha, tadi pertanyaannya apa?

V: Komentar yang sensitif gitu kak.

K: Kebanyakan paling tapi jarang sih orang komentar kayak gitu ke aku, ada beberapa orang yang bilang ke aku noob noob gitu newbie newbie, terus rip aim, ada juga yang sempat ngomong jorok kek berapa subscriber buka baju yaa, tapi itu jarang banget sejauh ini baru 4-5 orang sih, yang pasti orang-orang kayak gitu langsung aku banned. Terus yang pasti aku dibelain sama viewer-viewers aku gitu, apalagi viewers-viewers aku yang setia, eh lu ngomong jorok pergi aja dlu, kadang kadar hatersnya seperlimabelaslah.



No.	Personal View	Isi Transkrip	Keterangan	Kategori
1		<p>V: Hallo kak, selamat sore.</p> <p>K: Iya sore.</p> <p>V: Sebelumnya makasih kak sudah mau menjadi informan saya.</p> <p>K: Ohiya, sama-sama.</p> <p>V: Sebelumnya perkenalkan kak, nama saya Viorenita dari Ilmu Komunikasi Universitas Brawijaya. Mungkin dari kakaknya juga bisa perkenalkan diri kak.</p> <p>K: He eh, nama saya karina anggreriani. Saya sekarang kuliahnya di Universitas Kristen Petra di Surabaya.</p> <p>V: Umurnya sekarang kira-kira berapa kak kalau boleh tahu?</p> <p>K: Sekarang 22 tahun.</p>	Perkenalan dengan informan	
2	Peneliti kurang menanyakan kembali terkait media yang pertama kali dikenalkan.	<p>V: Bagaimana pengalaman kakak mengenal internet dan siapa yang mengenalkan?</p> <p>K: Oh dulu pokoknya awal kenal internet itu gara-gara kan saya dua bersaudara, satu saya punya kakak cowok satu, terus saya adeknya yang kecil kan, terus saya itu emang tipe orangnya yang suka ngeksplor gitu, jadi kakak saya tuh waktu saya SD kelas 5, kalau ga salah kelas 4 atau kelas 5 gitu, dia kayak</p>	Penjelasan bagaimana awal mengenal internet	Pengenalan terhadap internet

		<p>ngajarin sini sini aku ajarin kek gitu, karena dari TK gitu aku suka main playstation kayak main kindo gitu kan gara-gara kakak saya, abis tuh kelas 5 dia kek kayak main game online diajakin sini sini, nah disitu awalnya aku kenal internet dan game online gitu.</p> <p>V: Itu medianya apa kak yang pertama dikenalkan?</p> <p>K: Namanya RF online.</p>		
3		<p>V: Biasanya menggunakan internet dimana aja kak?</p> <p>K: Dirumah sih malah kalau bosen malah ke warnet ngumpul sama orang gitu.</p> <p>V: Sampai sekarang masih kayak gitu kak?</p> <p>K: Engga, kalau sekarang dirumah terus.</p> <p>V: Media yang biasa digunakan untuk mengakses internet biasa apa aja?</p> <p>K: Hmm handphone, PC, laptop, udah itu.</p> <p>V: Biasanya ngapain aja kak dengan menggunakan internet?</p> <p>K: Hmm mostly sih kebanyakan yang pasti main game, main game online, terus browsing, apalagi instagram paling kepahe sih terus sisanya paling browsing youtube sama platform-platform seperti</p>	<p>Penjelasan mengenai penggunaan internet</p>	<p>Penggunaan internet</p>

		youtube kayak gamely, nimo, semacam itu.		
4		<p>V: Kalau menurut kakak sendiri game online itu apa sih kak?</p> <p>K: Hmm game online, kalau saya sendiri sih emang hobby, emang kayak suka sama game gitu kan, emang.... bukan dibilang passion sih, tapi gimana ya, kayak emang demen aja gitu, kayak emang hobby lah termasuknya, kayak orang lain bilang kan kalau kita melakukan sesuatu kalau kita sama sesuatu itu kan kayak ga kerasa waktu itu habis kan, saya merasa saya kayak gitu, kayak saya pernah main itu sampai 15 jam itu sampai benar-benar ga berasa gitu, sampai ga laper, sampai ga apa, istilahnya emang hobby lah gitu.</p> <p>V: Jadi menurut kakak game online itu seperti apa?</p> <p>K: Ya buat saya sendiri sih, game online itu selain buat ngisi waktu gitu kan, istilahnya juga bisa jadi kegiatan yang positif gitu, apalagi sekarang game online itu lagi naik-naiknya, kayak ada e-sports, itu kan kek lagi naik-naiknya, game online itu selain buat hobby juga bisa cari duit terus</p>	<p>Penjelasan mengenai defenisi game online</p>	<p>Defenisi game online</p> <p><i>Pengisi waktu dan sebagai kegiatan positif.</i></p>

		yang terakhir juga istilahnya kan zaman sekarang kayak makin rusak gitu ya, nah game online itu istilahnya bisa buat alternatif, supaya kita kayak buat anak-anak itu malah kayak keluyuran ga jelas kemana-mana, mendingnya... saya ga bilang game online bagus ya cuman lebih mending aja kita dirumah main game, setidaknya orangtua tau kan kalau kita dirumah, asal digunakan sampai ga keteteran kuliahnya gitulah.		
5		<p>V: Menurut kakak yang menarik dari game online itu apa kak?</p> <p>K: Hmm karna kalau saya sih, game online yang menarik.... karena dia itu kita bisa kenal banyak orang gitu yang pasti sama game itu kan macem-macem kek semakin berkembang zaman itu, jadi semakin berkembang semakin berkembang kek nih dulu dari game tindo gitu ya kek grafiknya kan masih jelek, sekarang kek lebih realistik kayak manusia gitu, nah terlebihnya itu ga cuman kenal orang biasa kayak yang ga nyangka itu gini, kayak saya ini main kan ya, kenal sama orang yang</p>	<p>Penjelasan mengenai tentang yang menarik dari game online</p>	<p>Game online menarik</p> <p><i>Bertemu dengan orang banyak dan memperbanyak jaringan.</i></p>

		<p>juara 1 misalnya dulu pernah juara 1 main point blank, terus gara-gara kenal dia kek jadi kenal streamer-streamer youtube yang lain yang terkenal punya nama, jadi kenal sama penyanyi, contohnya saya pernah kenalan sama Sammy Simorangkir sama Adera gitu terus jadi kenal sama siapa lagi ya, streamer-streamer lah kebanyakan, kalau yang artis sih biasanya itu, terus bisa kenal juga sama pro-player kayak misalnya team dari china, kelebihanannya sih disitu jadi kek istilahnya nambah channel lah gitu, karena menurut aku sih community game ini kek jangkauan luas lah gitu, ga cuman emm orang-orang biasa, ya dari orang-orang biasa sampai dia kek yang dia udah pembisnis ya yang kayak gitu. Memperluas komunitas lah istilahnya.</p> <p>V: Kok bisa sampai kenal artis gitu kak?</p> <p>K: Ya soalnya awalnya aku kenal sama orang, itu dikenalin teman aku, dia tuh istilahnya pernah juara point blank, juara point blank seindonesia, nah kenal dia gitu kan, nah ternyata dia itu</p>		
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		<p>streaming, nah saya bilang sama dia, ya kak saya mau streaming juga nih gini-gini gini, terus ga sengaja main bareng kan, terus dia ngerasa kalau saya itu lucu gitu, terus akhirnya kan viewer dia jadi nambah gitu, apalagi kan saya mainnya game yang itu PUBG yang komputer, jadi kek cewek nih cewek nih main FPS nih, jadi rame kan. Jadi akhirnya dia jadi tertarik gini, hmm kasarannya sih kek kamu mau ga aku ajak kolaborasi gini gini gini, nah dia sendiri kek mau cari team gitu lah. Dia sebenarnya mau cari team dari pro-player juga kan sebenarnya bisa, cuman dia lebih berfikir mungkin ada suatu kebanggaan ketika dia itu ngedidik orang, istilahnya kayak ngegandeng orang kayak aku yang awalnya bukan siapa-siapa, orang biasa, diajak ayo diajak bisnis bareng, ternyata dia punya banyak kenalan gitu kayak artis sampai kenal youtuber-youtuber lain kek semacam ya ga hanya youtuber-youtuber game aja kayak anaknya marlo, nah dari situ aku jadi kenal itu</p>		
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		<p>kenal ini gitu.</p> <p>V: Wahh keren banget kak.</p> <p>K: Haha iyaa aku juga kayak ga ku sangka gitu dalam kehidupanku, nah gitu aja sih.</p>		
6		<p>V: Nah untuk game online yang pernah kakak mainkan apa aja kak?</p> <p>K: Wah banyak banget lho, pokoknya game online pertama kalau di PC, baru di PC ini, pertama aku main RF online terus point blank terus dota 1 abis dota 1 terus shield online, terus perfect world, terus apalagi ya, terus clash of god, terus dota dua terus rohan terus ayodance, ganbon, terus counter strike pertama, terus counter strike ke dua yang global yang terbaru, terus baru-baru ini conjuring house, aduh pokoknya banyak banget, kalau disebutkan ga bakal habis serius.</p> <p>V: Kalau yang di handphone kak?</p> <p>K: Di handphone ya paling mobile legend, PUBG mobile, terus mainan yang kek 2048 yang -seriesnya gitu lah, terus letter EO, terus episode yang baca komik-komik gitu itu juga main terus ya masih banyak lagi juga sih lagi.</p> <p>V: Kalau untuk</p>	<p>Penjelasan mengenai game yang pernah dimainkan dan genre game yang disukai</p>	Genre games

		<p>sekarang yang sering dimainkan apa kak?</p> <p>K: Kalau untuk sekarang sih yang sering dimainkan, yang pasti ya PUBG PC sama PUBG yang handphone. Nah sama sumpatica sama GTA V, itu sih yang sering aku mainin sekarang.</p> <p>V: Untuk genre gamenya kakak suka gendre game yang seperti apa kak?</p> <p>K: Kalau untuk sekarang sih aku sukanya game yang FPS sama yang apa ya advanture gitu.</p>		
7	<p>Peneliti terlalu cepat menanyakan terkait pekerjaan sehingga tidak sinkron dengan kategori pertanyaan ya.</p>	<p>V: Alesannya kenapa tuh kak?</p> <p>K: Hmm dulu awalnya suka moba cuman istilahnya saya kerja juga dibidang ini, FPS ini kan, jadi otomatis yang pertama bisa dibilang itu tuntutan pekerjaan gitu kan, jadi istilahnya saya harus mencintai pekerjaan saya, nah pertama tuntutan, yang kedua itu kayak saya jadi punya rasa penasaran, dari yang sebelumnya yang saya ini bener-bener ga bisa ga suka sama FPS jadi kek akhirnya kayak jadi tertantang, oh aku harus bisa, kan bisa dibilang orang bilang kan oh streamer cewek itu kek jual tampang,</p>	<p>Penjelasan mengenai alasan memilih game FPS</p>	<p>Game FPS menarik</p>

		<p>nah disini saya tertantang kalau saya ga jual tampang, nah saya mau jual saya mau buktikan nah kalau saya bisa main, dari situ saya kek jadi suka gitu, ternyata enak juga yah, dari situ sih.</p> <p>V: Pekerjaan yang kakak maksud itu gimana kak?</p> <p>K: Hmm ya berkaitan dengan game, karena saya streaming game online, jadi istilahnya saya streaming game online gitu doang sih, terus ini masih rencana sih, akan dilaksanakan segera jadi kayak konten creatornya youtube gitu, jadi kayak upload konten tentang gaming, ntah daily vlog, pokoknya yang berhubungan dari gaming, karena orang-orang ini bisa kenal saya gara-gara dari saya main juga, jadi semuanya berawal dari game gitu.</p>		
8		<p>V: Awalnya kenal PUBG gimana kak terus yang ngenalin siapa?</p> <p>K: Hmm awalnya kenal PUBG sih dulu gara-gara aku main ke rumah teman aku terus waktu itu PUBG itu kayak baru-baru realase gitu terus teman aku nyoba kan, terus aku tonton dia main, kok kayak</p>	Penjelasan awal mengenal PUBG	PUBG menarik dan jenis PUBG yang dimainkan.

		<p>seru ya, aku tanya apaan nih apaan nih, terus dia bilang bagus nih bagus nih lo coba aja ini kayak hanger games, itu kan survival gitu kan, terus aku mikir ha masa ada game kayak gitu karna aku kayak mind blow gitu kek masa sih, kan sebelumnya FPS cuman kayak PB kayak gitu-gitu doang terus kek seru nih seru nih terus aku coba wah bener nih kayak hunger games terus gini gini gini bikin deg-degan nah dari situ kenal PUBG jadi pengen main gitu. V: Biasanya main PUBG dimana kak?</p> <p>K: Dirumah sih kalau sekarang.</p> <p>V: Media yang biasa digunakan apa kak?</p> <p>K: PC PC.</p>		
9		<p>V: Seberapa sering kakak main PUBG?</p> <p>K: Kalau dibilang seberapa sering sih intinya selama saya masih membuka mata dan selama ga kuliah, disitu pasti saya main game.</p> <p>V: Kira-kira sehari bisa berapa jam kak?</p> <p>K: Biasanya sih sehari bisa 7 jam 5 jam, 7 jam lah bisa segitu.</p> <p>V: Hari apa aja kak?</p> <p>K: Setiap hari haha. Kalau hari libur malah bisa 12 jaman lebih</p>	<p>Penjelasan mengenai waktu bermain PUBG</p>	<p><i>Game as social prattice</i></p>

		<p>malah.</p> <p>V: Itu udah termasuk streaming kak?</p> <p>K: Kalau aku sih pasti streaming, 3/4nya aku masukkin streaming, 1/4nya kayak aku buat kek main yang nyante-nyante kek sumatical sama GTA V ini kan game offline gitu kek buat nyante-nyante aja kek buat refreshing otak gitu istilahnya.</p> <p>V: Maksud saya untuk PUBG doang itu gimana kak?</p> <p>K: Kalau PUBG doang sih, aku pasti waktu streaming sih ga pernah streaming, istilahnya waktu aku main aku pakai buat streaming gitu.</p> <p>V: Itu kira-kira berapa jam kak?</p> <p>K: 6 jam.</p>		
10	<p>Peneliti kurang menggali terkait game <i>shooter</i> lainnya yang pernah dimainkan oleh informan sebelumnya .</p>	<p>V: Selain PUBG pernah main game shooter lainnya ga kak?</p> <p>K: Pernah, dulu tapi, waktu kecil waktu SMP main point blank terus kayak SMP main bentar sekitar 6 bulan terus aku beralih ke game yang MMORPG gitu kan, kayak shield online, dota, jadi moba gitu lah.</p>	<p>Penjelasan mengenai game FPS lainnya</p>	<p>Genre games FPS</p>
11		<p>V: Kan didalam PUBG itu ada interaksi gitu kan kak, kalau kakak sendiri menjalankan interaksi yang seperti apa?</p>	<p>Penjelasan mengenai interaksi melalui teknologi komunikasi dan kendalanya.</p>	<p>CMC</p> <p>Komunikasi yang termediasi melalui <i>discord</i> dan lebih intim</p>

		<p>K: Kalau interaksi yang saya tangkap ini, jadi ada aplikasi namanya discord, nah discord itu semacam aplikasi call gitu tp callnya memang diciptakan khusus buat gaming, nah callnya itu ga cuman bisa buat satu orang, jadi istilahnya kek chat room, jadi kita bisa bikin sever gitu, misalnya ada namanya server Karin nih, nah ntar kita ajak temen kita untuk join, jadi nanti ada nama displaynya, ada chat roomnya, jadi nanti dalam 1 room bahkan ratusan orang bisa ngomong jadi satu gitu. Nah cara kita komunikasi yang kita lakukan melalui discord, nah terus ada kayak atur strategi gitu, kalau main sama orang yang lebih jago, kan 1 team ada 4 orang tuh, misalnya kayak lu support ya, lu lihat belakang ya, ada kayak yang ngerush ada yang lihatin kanan kiri belakang, pokoknya pasti ada yang support ada yang ngerush gitu-gitu lah. Kurang lebih sih komunikasinya disitu-situ aja terus paling sharing aduh gua keknock nih lu punya darah ga.</p> <p>V: Biasanya main sama siapa aja kak?</p> <p>K: Aku kalau main</p>	<p>dengan <i>in</i> <i>group</i>.</p> <p>Komunikasi terkendala pada bahasa.</p>
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>yang pasti main sama temen aku yang namanya boneng terus ada temen aku namanya randy terus namanya rinus, itu sih yang pasti sering main terus sisa sama temen-temennya dia atau ga temen-temen aku.</p> <p>V: Pernah ketemu langsung sama teman-teman kakak itu ga kak?</p> <p>K: Wah sering banget, karena kan mereka emang teman-teman dekat banget aku juga gitu, ga cuman temenan di sekedar game gini, tapi karena emang orangnya baik terus aku juga sering cerita jadi kayak teman baik aku juga terus si randy itu emang teman dekat aku dari dulu kayak dari SMA udah ketemu, kadang ga hanya omongin game doang, tapi juga bisnis masalah jalan gitu-gitu.</p> <p>V: Pernah main sama orang random ga kak?</p> <p>K: Hmm pernah kalau misalnya teman-teman aku pada ga bisa, kan aku streaming kan ya, jadi ya sebisa mungkin harus streaming setiap hari, kadang-kadang kalau misalnya kalau di PUBG PC kan susah banget gitu kan, kalau di PUBG mobile kan mungkin aku masih bisa lah membuat kayak</p>		
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		<p>main solo gitu, kalau di PC itu biasanya kalau udah susah banget, aku main sama orang lain.</p> <p>V: Terus interaksinya gimana kak? Sama ga dengan main sama teman?</p> <p>K: Engga, kalau main sama orang lain mah bodo amat, mau butuh apa ambil sendiri, dia juga keknock kadang ga selamatin, karena kek yang bodo amat, karena biasanya orang random itu kayak ga bisa diatur gitu kan, kayak turun sini yuk malah kececeran kemana-mana, malah kalau ketemu sama orang china malah ngomong china number one, terus plhipine, philipine number one gitu-gitu kan, malah kayak keknock temen sendiri, soalnya mereka ga bisa inggris kan, jadi malesin gitu, jadi istilahnya kalau main squad random gitu kan, biasanya aku kek ga bergantung sama temen sih, yang pasti sih aku utamain diri sendiri kek yaudalah, yang penting ga sendiri lah.</p> <p>V: Kendalanya kira-kira dimana kak?</p> <p>K: Ya pasti dibahasa, apalagi kan servernya disini kan ga kayak di amerika, kalau di amerika daerah sana</p>		
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		kan inggris semua, orang perancis pun bisa ngomong bahasa inggris, kalau disni kan, kadang ga semua orang asia bisa ngomong bahasa inggris gitu kan, kadang pun karena logatnya kental ga jelas, yang pasti sih biasa bahasa sama mentalnya yang biasa.		
12		<p>V: Itu kan tadi kakak bilang ada yang ngerush ada yang support, kalau kakak rolenya lebih ke yang mana kak?</p> <p>K: Saya support sih, support.</p> <p>V: Kalau support dalam PUBG itu biasanya gimana kak?</p> <p>K: Nah kalau support dalam PUBG itu misalnya gini PUBG itu kayak barang yang dijatuhin dari pesawat gitu kan, jadi nanti kita ditengah-tengah game ada barang yang dijatuhin dari pesawat, namanya supply. Nah supply itu kan barangnya gada diloot sembarang kan, kalau support itu biasanya, kayak aku kan main sama teman aku yang lebih jago juga dia ngerush gitu kan, jadi istilahnya kek, gimana ya, kayak gimana ya ngejelasinnya, kadang kan kita kalau sama teman kan buat gua</p>	Menjelaskan mengenai <i>role</i> dalam permainan PUBG	Peran dalam bermain Game menciptakan nilai dan narasi.

		<p>buat gua, nah support ini kayak ini nih ada awm nih ambil aja ambil aja terus kayak udah cukup healnya ga, ini ada paintkiller banyak mau ga mau ga, jadi istilahnya kita ga sepenuhnya jadi babu banget, kita ngasih segalanya itu ga, istilahnya kita lebih memprioritaskan orang itu supaya lebih kek lebih berkecukupan, misalnya ada teman kita keknock nah kita itu mencari cara gimana biar orang itu bisa hidup gitu, istilahnya orang itu orang yang bisa ngecarry gitu kan.</p>		
13		<p>V: Budget yang udah kakak keluarin buat main PUBG berapa tuh kak kira-kira? K: Hmm ya kurang lebih ya 27 lah kurang lebih. 27 udah termasuk game terus ngerakit pc sama equip gaming kayak headset gaming gitu gitu. V: Kalau untuk item di PUBGnya kak? K: Terakhir ini aku kayak beli skin-skin gitu ya sekitar 1,5 juta lah udah termasuk gamenya.</p>	<p>Penjelasan mengenai budget dalam permainan PUBG</p>	<p>Perempuan suka belanja dan memperhatikan tampilan karakter avatar.</p>
14		<p>V: Kalau karakter yang kakak gunakan di PUBG cewek atau cowok kak? K: Cewek cewek.</p>	<p>Penjelasan mengenai tampilan avatar dalam permainan PUBG</p>	<p>Avatar sebagai representasi diri.</p>

		<p>V: Kenapa kak kira-kira?</p> <p>K: Karena kalau cewek kayak dipakein baju apa aja bagus gitu lho, kan bajunya macem-macem, maksudnya kayak kebanyakan baju cewek, misalnya kayak crop top, terus kalau dipake sama cowok jadi kek homo gitu, ih aku jadi geli gitu kan, yauda pakai cewek aja. Terus kek lebih ramping.</p> <p>V: Tapi sebelumnya pernah pakai karakter cowok kak?</p> <p>K: Ga, ga pernah sama sekali.</p> <p>V: Barang yang biasa kakak beli di PUBG biasa apa aja kak?</p> <p>K: Barang yang sering di beli di PUBG sih hmm kebanyakan sih skin senjata.</p> <p>V: Kalau untuk skin senjatanya kakak suka yang warna apa kak?</p> <p>K: Hmm mungkin sih, karena saya cewek, jadi sukanya pinknya kali ya.</p> <p>V: Sering ganti tampilan karakter ga kak?</p> <p>K: Oh biasanya aku tuh orangnya, kalau ada skin baru gitu kan, tapi ga semuanya, kalau yang aku suka aja gitu, kemarin itu aku ada beli satu jadi ada skinnya itu ada satu matching sama senjatanya, nah jadi aku</p>		
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		<p>pakai itu terus ga pernah ganti, aku itu kalau udah suka sama sesuatu pasti aku pakai itu terus, kecuali aku nemu barang lain yang lebih aku suka, baru aku ganti gitu, biasanya gitu.</p> <p>V: Kan didalam game itu bisa ngatur wajah, rambut, dan warna kulit nah kakak sendiri suka wajah yang seperti apa, rambut yang seperti apa, dan kulit warna apa kak?</p> <p>K: Kalau aku sih suka rambut, rambut yang diiket, terus kalau warna kulit sih suka yang cerah terus mukanya yang judes gitu.</p> <p>V: Kenapa tuh kak kalau boleh tau?</p> <p>K: Ya gimana ya kayak kita nonton avenger itu kan nonton wonderwoman gitu, kayak keren aja gitu mukanya judes terus kulitnya putih kayak kelihatan bersih gitu, kayak terinspirasi dari situ aja, keren kayak putih bersih tapi keren gitu.</p> <p>V: Tampilan karakter yang kakak suka gimana kak?</p> <p>K: Tampilan aku sekarang kayak pake atas crop pink gitu, rok pink, sama sandal selop pink gitu, sama</p>	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

		<p>kacamata merah.</p> <p>V: Karakter kakak di PUBG merepresentasikan karakter kakak sehari-hari ga?</p> <p>K: Ga haha.</p> <p>V: Jadi kalau sehari-harinya kakak gimana kak?</p> <p>K: Kalau saya sehari-hari lebih suka yang simple, kayak celana panjang juga kayak kulot ga suka yang skinny-skinny gitu, kalau baju juga sukanya warna hitam pasti. Setiap saya streaming juga saya pakai baju hitam sampai viewers aku sering bilang, kak ga pernah ganti baju ya, ya aku ngomong kalau kamu cek lemari aku pasti setengahnya isinya kaosnya yang hitam gitu. Jadi kek semua barang saya item item gitu terus kaos kaos gitu, gitu sihh.</p> <p>V: Reward dalam PUBG itu menurut kakak penting ga sih?</p> <p>K: Reward yang gimana nih?</p> <p>V: Kayak statistik gitu-gitu kak.</p> <p>K: Hmm kalau statistiknya sih, statistic rank gitu, ga peduli sama sekali gitu, kalau untuk aku pribadi sih, aku ya buat fun aja gitu kan, bukan fun juga sih sebenarnya, aku tuh</p>		
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		<p>emang pengen jadi orang jago, cuman aku tuh gamau jadi orang yang kayak... ada orang ada kan orang yang nunjukkin statistiknya aduh rank aku turun gini gini, kill gua turun gini gini, aku ga kayak gitu, ga lihat dari kuantitasnya, ga seberapa penting sih, cuman jadi improvisasi aja sih, jadi kayak aku udah ngekill segini nih kayak ya udah lumanyan lah.</p>		
15		<p>V: Sehari-hari kakak ngapain aja kak kalau boleh tau? K: Ya yang cuman main game sih, main PUBG terutama, karena kan kerja aku disitu, jadi aku sering main aja sih buat improvisasi aku gitu supaya orang juga senang lihat aku, tapi yang paling utama sih ya tetap kuliah. V: Sebelumnya udah berapa lama kak main PUBG? K: Baru 5 bulan. V: Kalau orangtua atau teman-teman kakak setuju ga kak kalau kakak main PUBG? K: Hmm kalau orangtua awalnya ga setuju, cuman aku pelan-pelan menjelaskan gitu kan, kayak aku udah kasih contoh gitu, aku mau jadi streamer gitu, kan papa tau sendiri dari</p>	<p>Penjelasan mengenai keseharian dan tanggapan dari orang sekitar.</p>	<p>Tindakan pemain game berkaitan dengan lingkungan.</p>

		<p>awal itu aku kayak bandel gitu kan, ga bisa main game, aku kasih contoh nih kayak jess no limit, aku kasih lihat dari internet, dia itu kayak gini gini gini, kenapa ga kalau kita bisa senang-senang tapi kita dapat duit, tapi tetapi diingatin kuliahnya ga boleh keteteran, makan harus teratur, harus sehat, gini gini, gitu lah pokoknya. Tapi over all sekarang mereka support. Kalau teman-teman pasti support banget. Tapi sekarang kurangnya itu, aku jadi mager gitu, jadi anak rumahan benar-benar ga pernah keluar dari kamar, ya gimana gamers biasanya, bener-bener kayak digua, ya kayak minim waktu di teman-teman dekat, jadi mereka yang nyamperin aku.</p>		
16		<p>K: Tujuan main PUBG apa kak? K: Selain cari uang, ya seneng aja, pengen jago. V: Tujuan kakak ingin jago apa kak? K: Hmm apa ya, pengen buktin aja kalau cewek bisa main PUBG gitu karena sejauh ini yang aku lihat ya, di Indonesia yang jago main PUBG itu.... kata temen aku</p>	Penjelasan tujuan bermain PUBG	PUBG sebagai media ekspresi diri.

		<p>pun, gada yang bener-bener mencolok seseorang perempuan yang ini jago banget nih orang main pubg ini, pengen jago aja pengen membutikan diri kayak aku orang biasa gitu kan pengen tau aja kualitas diri aku gitu.</p>		
17		<p>V: Jadi menurut kakak gamers perempuan sama laki-laki itu apa kak?</p> <p>K: Kalau perempuan sama laki-laki itu... kan kalau laki-laki itu orangnya ambisius ya apalagi gengsi lah, gengsi doang gini gini gini, mereka kek lebih kayak lebih giat banget mainnya, apalagi cowok lebih ceketan pemikiran logiknya lebih cepet lah daripada perempuan. Perempuan itu biasanya kayak lebih lemot gitu, yah cewek kan lemah gemulai gitu kan, logiknya kurang nyampe gitu dibanding cowok gitu, terus kalau cewek kan ga seberani cowok gitu, jadi kayak ada rasa takut gitu. Mungkin instingnya perempuan lebih waspada kali ya, aduh aku gini gini. Kalau cowok kan lebih berani sih, disitu sih perbedaanya.</p>	<p>Penjelasan mengenai perbedaan gamers perempuan dan laki-laki</p>	<p>Gamers perempuan berbedan dengan gamers laki-laki.</p>
18	<p>Peneliti memberikan pertanyaan</p>	<p>V: Kebiasaan kakak main PUBG ada yang dibawa ke dunia real</p>	<p>Menjelaskan mengenai harapan dari bermain</p>	<p>PUBG sebagai media ekspresi diri.</p>

<p>tidak beraturan.</p>	<p>ga? K: Ga, gada kok. V: Pernah ikut tournament PUBG kak? K: Ga, ga pernah. V: Yang kakak harapiin dari main PUBG apa nih kak? K: Ini terlalu tinggi sih harapannya, cuman pengen aja kayak kalau di PUBG PC, kan ada namanya skin shroud, ada player namanya shroud gitu, terus shroud itu ada skin buat m16, akm, sama kar gitu kan, skin sama bajunya shroud yang istilahnya jadi iconnya PUBG gitu. Nah mungkin logisnya karena emang dia pro player, emang mainnya jago banget. Nah terus ada satu orang namanya dr. resictpect dia itu youtuber tapi mainnya ga jago banget gitu, bukan proplayer tapi dia itu bisa jadi icon juga gitu lho, sampai dibuatin skin khusus dr resictpect gitu, nah terus aku sampai mikir gitu, bisa ga ya kalau dari Indonesia gitu ya, aku dari Indonesia, aku seorang perempuan yang jago terus bisa jadi icon, gapapa pengen jago aja, kalau aku tekun kalau aku jago. V: Main PUBG pernah ada keinginan untuk ngalahin cowok-cowok</p>	<p>PUBG</p>
-------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------

		<p>ga kak?</p> <p>K: Oh pasti, besar banget keinginan kalau itu. Aku itu pengen ngebawa semua perempuan, aku ingin ngebuktiin kalau ga lu cowok aja yang bisa tapi perempuan juga bisa gitu karena dari tournamennya PUBG yang dimana itu, ntah di hongkong gitu, itu kan world. Jadi itu cowok semua gitu tapi ada cewek gitu satu dari jepang, kayak wih gila, orang mikirnya kan kek team cewek sendiri team cowok sendiri, tapi kemarin itu kayak kaget gitu, 3 cowok 1 cewek kek gila sih, nah itu kan orang kayak mikir ternyata cewek juga bisa ya, ga direndahin gitu.</p>		
19		<p>V: Udah berapa lama punya channel youtube kak?</p> <p>K: Kalau punya channel youtube udah lama banget tapi kalau streamingnya baru 5 bulan juga ini.</p> <p>V: Seberapa sering sih kak upload video di youtube?</p> <p>K: Bikin konten ga pernah, cuman pernah live doang terus video livenya otomatis di upload gitu doang.</p> <p>V: Terus sewaktu live pernah nerima komentar sensitif</p>	<p>Penjelasan mengenai channel <i>youtube</i>.</p>	<p><i>Youtube</i> sebagai media ekspresi.</p>

		<p>berkaitan dengan penampilan ga kak?</p> <p>K: Pernah, jadi ada beberapa orang.. tapi kan aku orangnya emang ngejaga banget gitu kan, dari omongan jaga dari penampilan, istilahnya kan biar ga kayak cewek murahan, sekarang kan ada kayak cewek murahan gitu kan, maksudku cewek murahan itu yang menggoda, aku tuh pengen jadi orang yang positif gitu. Aku pengen punya image yang lucu. Eh aku kok jadi nyambung kesini ya haha, tadi pertanyaannya apa?</p> <p>V: Komentar yang sensitif gitu kak.</p> <p>K: Kebanyakan paling tapi jarang sih orang komentar kayak gitu ke aku, ada beberapa orang yang bilang ke aku noob noob gitu newbie newbie, terus rip aim, ada juga yang sempat ngomong jorok kek berapa subscriber buka baju yaa, tapi itu jarang banget sejauh ini baru 4-5 orang sih, yang pasti orang-orang kayak gitu langsung aku banned. Terus yang pasti aku dibelain sama viewer-viewers aku gitu, apalagi viewers-viewers aku yang setia, eh lu ngomong jorok pergi aja dlu, kadang kadar</p>		
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

		hatersnya seperlimabelaslah.		
--	--	---------------------------------	--	--

Nama: Sarah

Umur: 18 tahun

Asal: Bekasi

V: Hallo, Kak Sarah. Saya Viorenita dari Universitas Brawijaya.

S: Iya hallo. Gausah panggil kak ah, aku masih 18 tahun.

V: Oalah oke sar, langsung mulai aja ya.

S: He eh.

V: Mungkin bisa kenalin diri dulu dari umur, asal, pekerjaan.

S: Hallo namaku Sarah Olivia, Sarah Olivia Santoso, biasa dipanggil Sarah Olivia atau Oliv atau Sarah, lebih dikenal di dunia internet itu viloid, aku umurnya 18 tahun, aku baru lulus sekolah tahun kemarin, sebenarnya satu tahun ini aku pengen fokus didunia karir jadi aku ga kuliah dulu, mungkin kuliahnya tahun depan.

V: Asalnya darimana nih sar?

S: Asal aku... aku lahir di Jakarta, tinggal di Bekasi dari bayi.

V: Bagaimana kamu mengenal internet dan siapa yang mengenalkan?

S: Sebenarnya aku mengenal internet itu dari kelas 5 SD soalnya apa ya, kayak kita itu mau gamau tuh harus kenal internet, soalnya makin canggih kan, apalagi adanya globalisasi kan, terus waktu kelas 5 SD ada tugas yang dimana harus ngeprint dan cari di internet tugas tersebut, gada dibuka soalnya, yauda akhirnya kenal internet dan waktu itu aku ke warung internet, itu pertama kali aku ke warnet.

V: Kelas 5 SD?

S: Yap kelas 5 SD, kalau ga salah umur 9 atau 10 tahun ya.

V: Sampai sekarang masih sering ke warnet?

S: Emmm udah engga sih, soalnya udah punya komputer sendiri di kamar jadi lebih enak dan lebih praktis.

V: Biasa menggunakan internet dimana aja sar?

S: Di... ya dimana saja dan kapan saja, apalagi sekarang emang jamannya gitu kan.

V: Terus media yang biasa digunakan untuk mengakses internet?

S: Mengakses internet? Handphone, komputer, sama ipad sih.

V: Biasa ngapain aja tuh sar dengan menggunakan internet?

S: Menggunakan internet, hmm kebetulan aku kerja juga kebanyakan tuh dari dunia internet, kayak contohnya aku live streaming, aku live streaming membutuhkan internet, aku main game juga bikin konten, bikin konten juga butuh internet, upload videonya juga, main gamenya juga butuh internet, terus ya bikin video, live streaming, sama endrose-endrose juga butuh internet juga tuh, semuanya butuh internet sih hidup aku.

V: Live streamingnya dimana sar?

S: Untuk live streaming sekarang sih, ada tuh nama platformnya nimo tv, dulu aku sering juga live streaming di *youtube* aku, pokoknya udah dari dua tahun yang lalu sih.

V: Menurut kamu game online itu sendiri apa?

S: Game online itu ya game yang online haha, maksudnya yang terhubung dengan internet dan enaknyanya kita bisa kenal banyak orang dari berbagai macam penjuru dunia.

V: Yang menarik dari game online itu apa sar?

S: Ya itu, kita bisa kenal banyak orang, malah aku kadang kalau main game online tuh sering banget aku kayak ketemu orang piliphina, orang singapore, terus orang luar negeri lah, terus malah aku belajar inggris dari ngobrol-ngobrol sama orang itu sambil main game.

V: Selain itu ada lagi ga sar?

S: Ya itu sih paling, aku bisa belajar bahasa inggris, ga pake les-les inggris lho aku.

V: Wah ketemu orang luar negeri itu dari game apa sar?

S: Dari game dota, csgo, game PUBG.

V: Pernah main game online apa aja nih sar?

S: Pernah main game online? Banyak sih, audition ayodance, pointblank, counter strike, dragon nest, apalagi ya PUBG udah, DOTA, banyak hehehe.

V: Kalau untuk sekarang yang paling sering dimainkan apa?

S: PUBG mobile.

V: Kalau di handphone ada main game online ga?

S: Banyak.

V: Apa aja tuh sar?

S: Mobile legends, AOV, PUBG mobile, rangnarok online, fornite *sometimes*, udah banyak sih.

V: Untuk genre games yang kamu suka apa aja sar?

S: Sebenarnya awal aku main tuh lebih suka ke MOBA, tapi sekarang ke battle royale sih, soalnya battle royale ini baru, genre baru di dunia games.

V: Awalnya kenal PUBG tuh gimana sar?

S: Awalnya kenal PUBG... hmm awalnya tuh kan aku main DOTA dulu tuh, aku sampe ikut turnamen, sampai masuk tim tim gitu buat ikut turnamen, kalau menang kan lumanyan tuh dapet duit, kayak kompetisi gitulah, turname itu. And then, semenjak aku dua tahun main DOTA, barulah rilis game baru, genrenya battle royale, battle royale ini apasih kayak berbeda dari game semua game, dan ini bener-bener genre baru battle royale ini, terus yauda adalah namanya PUBG di steam harganya 15 dolar waktu itu kan, yauda aku langsung beli dan emang lagi ngetrend sih tapi ga ngetrend-ngetrend banget soalnya masih dikit orang yang tau itu, aku kan tipe orang yang, ah ini tipe game baru nih, genre baru nih, yauda aku langsung beli ga basi-basi lah.

V: Jadi kamu tau sendiri ya PUBG itu?

S: Iya tau sendiri.

V: Biasa main PUBG dimana aja sar?

S: Hmm kalau PUBG PC bisanya dirumah lah, kan komputernya dirumah, kalau sekarang kan PUBG mobile itu pake HP, jadi dimana aja bisa main sih, selama koneksi internetnya.

V: Media yang digunakan berarti PC sama HP ya?

S: He eh atau ga ipad.

V: Seberapa sering sih main PUBG?

S: Aku karna seorang streamer, streamer game, jadi aku hmm gimana ya, ada kontraknya sih untuk streaming, aku tuh kerja ada 100an jam perbulan, jadi ya aku sehari bisa main bisa sampai 5 jam 7 jam, malah aku pernah main hampir 20 jam waktu itu.

V: Itu diluar streaming?

S: Sekalian streaming.

V: Wow.

S: Ngejar target juga soalnya.

V: Tapi kadang diluar streaming masih tetap main ga sar?

S: Main juga buat ngerecord game youtube.

V: Setiap hari?

S: Yap.

V: Biasa main sama siapa aja sar?

S: Kadang main sama orang random, sama temen dekat, bisa sama orang luar, kadang sama orang china pernah, ketemu orang philiphina sering, ketemu orang thailand sering, india juga sering.

V: Selain PUBG, game yang segenre PUBG ada yang pernah dimainin ga sar?

S: FPS? Aku pernah main counter strike global offensive, itu di steam juga. Tapi cuman sebentar doang.

V: Itu kan biasanya didalam PUBG kan ada interaksinya gitu kan, nah kamu menjalankan interaksi seperti apa?

S: Interaksi gimana tuh maksudnya?

V: Ya sama orang random gimana sama temen gimana, ada bedanya ga?

S: Emm ya bedalah. Kalau sama temen sendiri kan bisa ngomong seluas mungkin kayak ngomong yang... kayak apa ya, ya bisa ketawa lepas, ya gimana ya namanya teman kan taulah sifat asli kita. Kalau mungkin sama orang asing kayak perkenalan dulu, hello what is your name bla bla bla, where are you come from, kan soalnya di PUBG tuh ada fasilitas tuh namanya mic, open mic kan, jadi kita bisa berkomunikasi sama siapa pun, sama orang gitu.

V: Kalau terkait gameplay?

S: Ya kalau sama teman gausah basa-basi taulah gameplay kita yang kayak gimana kan, kalau sama orang asing mungkin harus beradaptasi dulu sih cara mainnya.

V: Media interaksi yang biasa digunakan selain mic game apa sar?

S: Discord pernah.

V: Waktu main selain bahas tentang game itu sendiri, bisa bahas masalah personal ga?

S: Personal bisa, terus kayak misalkan, aku kenalan sama orang papua nih, terus ya ngobrol aja, di papua itu gimana sih daerahnya bla bla bla, jadi kan apa ya, dapat wawasan juga gitu kan tentang daerah-daerah yang belum pernah kita kunjungi.

V: Selain wawasan yang bisa kamu dapat dari bermain game itu apa sar?

S: Bisa belajar bahasa, gaya bahasa, cara ngomong ya banyak sih yang aku dapat.

V: Kan di PUBG biasanya ada role gitu kan ya sar, menurut kamu role di PUBG itu apa aja?

S: Role di game PUBG ya, tim back up, tim rush, bisa support, rush itu jatuhnya kayak carry kalau di moba.

V: Kalau kamu jatuhnya ke role yang gimana sar?

S: Aku bagian carry, bagian maju luan, itu harus punya mental kuat tuh soalnya kan main game PUBG juga deg-degan gitu

V: Kenapa tertarik dengan role itu?

S: Karena lebih menantang aja.

V: Budget yang udah kamu keluarin untuk main PUBG berapa sar?

S: Budget berapa ya? Kebetulan gimana ya, aku banyak kenalan orang PUBG juga, jadi sebenarnya aku ga ngeluarin duit, yang ada aku malah nambang duit kesannya, kadang digift, dikasih UC, malah dikasih uang tunai misalkan aku bikin konten tentang PUBG gitu.

V: Terus karakter yang kamu gunakan di PUBG perempuan atau laki-laki?

S: Perempuan dong

V: Alesannya apa tuh?

S: Karena apa ya, karena aku cewek kali ya, kalau cowok itu kayak kurang aja sih, kok kurang.

V: Kamu suka tampilan karakter yang gimana sar?

S: Kan game PUBG itu game realistis kan ya, game tembak-tembakan gitu, kalau aku sukanya yang berbau warna hijau biar aku bisa ngumpet dirumput, mau nambah musuh gitu ga kelihatan sama musuhnya, jadi yang ijo-ijo gitu.

V: Kalau bajunya suka yang model gimana sar?

S: Sukanya sih yang tertutup aja lah, kita pakai budaya timur aja, tertutup gitu kan.

V: Karakter kamu merepresentasikan diri kamu ga?

S: Hmm iya juga sih, iyalah pasti dong.

V: Kalau terkait wajah, rambut, itu gimana?

S: Ya ngikutin akulah, kan aku rambutnya pendek, nah karakter aku rambutnya pendek, aku putih karakter aku juga putih, terus aku suka baju hitam baju hijau, nah karakter aku juga gitu, sesuai mood lah.

V: Di PUBG itu kan kayak ada rewardnya gitu kan, kayak statistik, tier, gitu-gitu, menurut kamu penting ga?

S: Penting banget, apalagi kalau kamu pengen masuk ke tim pro, jadi tim pro yang suka ikut turnamen, orang lihat dari statistik kamu, kalau statistik kamu tinggi ya kemungkinan besar kamu bakal di tes dulu baru masuk, kayak nilai rapot aja gitu, misalnya kamu masuk sekolah, statistik itu kan kayak nilai rapot kita di sekolah gitu.

V: Pengen kelihatan jago ga?

S: Ya siapa sih yang gamau kelihatan jago gitu kan.

V: Alesannya kenapa itu?

S: Ya untuk kesenangan sendiri lah.

V: Pengen kelihatan lebih jago dari cowok-cowok ga sar?

S: Ya pengen lah, malah tuh kalau bisa aku ngomong gitu kan ke teman-teman cowok aku, kalau bisa kalau kalian main game sama aku tuh, kalau bisa gausah anggap aku cowok lah gausah anggep aku cewek, kalau mau marah ya marah silahkan gitu.

V: Kamu sehari-hari ngapain aja nih?

S: Live streaming, bikin konten *youtube*, terus kalau ada yang harus dikerjain, ngisi event offline juga misalkan ngecast game ya ngecaster, kalau misalnya disuruh nge-MC ya nge-MC, terus jadi guest star juga terus jadi narasumber kalau ada event-event game gitu.

V: Nah PUBG itu mengganggu keseharian kamu ga?

S: Oh engga, malah membantu. Lebih ke mengatur waktu aja sih.

V: Udah berapa lama sar main PUBG?

S: Kalau PUBG baru rilis aku udah langsung main sih, kayaknya udah hampir 2 tahun deh, hampir ya, kayaknya udah setahun setengah lah, kalau PUBG mobile baru benar-benar baru rilis aku langsung download, dari bulan maret, 18 maret kalau ga salah rilisnya.

V: Orang tua atau teman-teman kamu setuju ga kamu main PUBG?

S: Orangtua sih setuju, awalnya memang ga setuju kan kalau aku main game, tapi lama-lama setuju karena ada hasilnya gitu kan, kalau teman-teman hmm mungkin ada sih kayak cewek gitu lah, ih kok cewek main game sih kayak lu gada

kehidupan lain aja gitu, ngapain kek, kalau cowok kan bisa lebih fun gitu kan diajak main game.

V: Tujuan kamu main PUBG apanih sar?

S: Tujuannya? Ada have fun juga bisa menghasilkan uang juga, kalau kita jadi gamer yang produktif, itu aja sih.

V: Menurut kamu ada ga bedanya gamers laki-laki dengan gamers perempuan?

S: Ada, hmm cowok itu kalau main game itu lebih enak, lebih stabil, karena apa ya, aku pernah baca reset gitu, otak kanan cowok lebih baik daripada cewek, gini deh, sebagai contoh, panikan cewek daripada cowok, jadi cewek kalau main game itu kayak lebih panik-panik gitu, kaget-kagetan juga, beda sama cowok, tapi kelebihan cewek itu bisa multitasking kalau cowok ga bisa kan.

V: Terkait gameplaynya ada ga sar?

S: Gameplaynya ada, karena cewek lebih panikan jadi kayak apa ya, kurang ya masih tetap pro-an cowok sih, mungkin kalau turnamen gitu enakan cewek lawan cewek kali ya, jadi kayak panik sama panik gitu.

V: Ada yang kamu harapin ga dari main PUBG?

S: Ya aku main game hanya buat for fun aja sih sama nyari duit, jadi semoga gamenya makin rame aja dan gada cheater lah kalau bisa, orang china biasanya cheater.

V: Kamu sering ikut turnamen ga sar?

S: Turnamen sering, kalau turnamen online hampir sekali dua minggu atau sekali sebulan. Nah kalau turnamen offline nih yang susah, offline itu kan harus face to face, ketemu sama pemain lain, aku pernah sekali ikut turnamen offline dimana aku player cewek sendiri lho, semuanya cowok, seratus eh ga seratus orang juga, emm berapa ya, ya 80 orang lebih lah. Cowok semua, yang cewek aku doang.

V: Pernah menang ga?

S: Pernah juara 1, dan itu aku salah satu tim yang ada ceweknya pula, orang langsung kaget gitu lah, lah ini cewek yang menang gitu kan terus yauda orang hampir ga percaya gitu.

V: Tujuan ikut turnamen apa sar?

S: Tujuan ikut turnamen ya pertama ngelatih mental, terus biar bisa kelihatan jago, ya siapa sih yang gamau kelihatan jago gitu kan, lagian cewek menang turnamen kapan lagi kan. Terus waktu turnamen itu aku lebih unggul sih, sampai gimana ya, panitianya itu kayak lihatin aku mulu kalau main, terus kalau turnamen gitu kayak ada dokumentasi gitu ya, nah orang dokumentasinya itu fotoin aku terus.

V: Kamu punya channel youtube kan ya sar?

S: Punya.

V: Udah berapa lama?

S: Sebenarnya udah lama tapi baru aktifnya baru 2 bulan ini, 2 bulan atau 3 bulan.

V: Tujuan kamu upload video atau live gitu apasih sar?

S: Tujuannya menghibur, memperlihatkan gameplay/skill, ngasih tips tips dalam bermain pubg mobile.

V: Nunjukkin skill gimana tuh maksudnya sar?

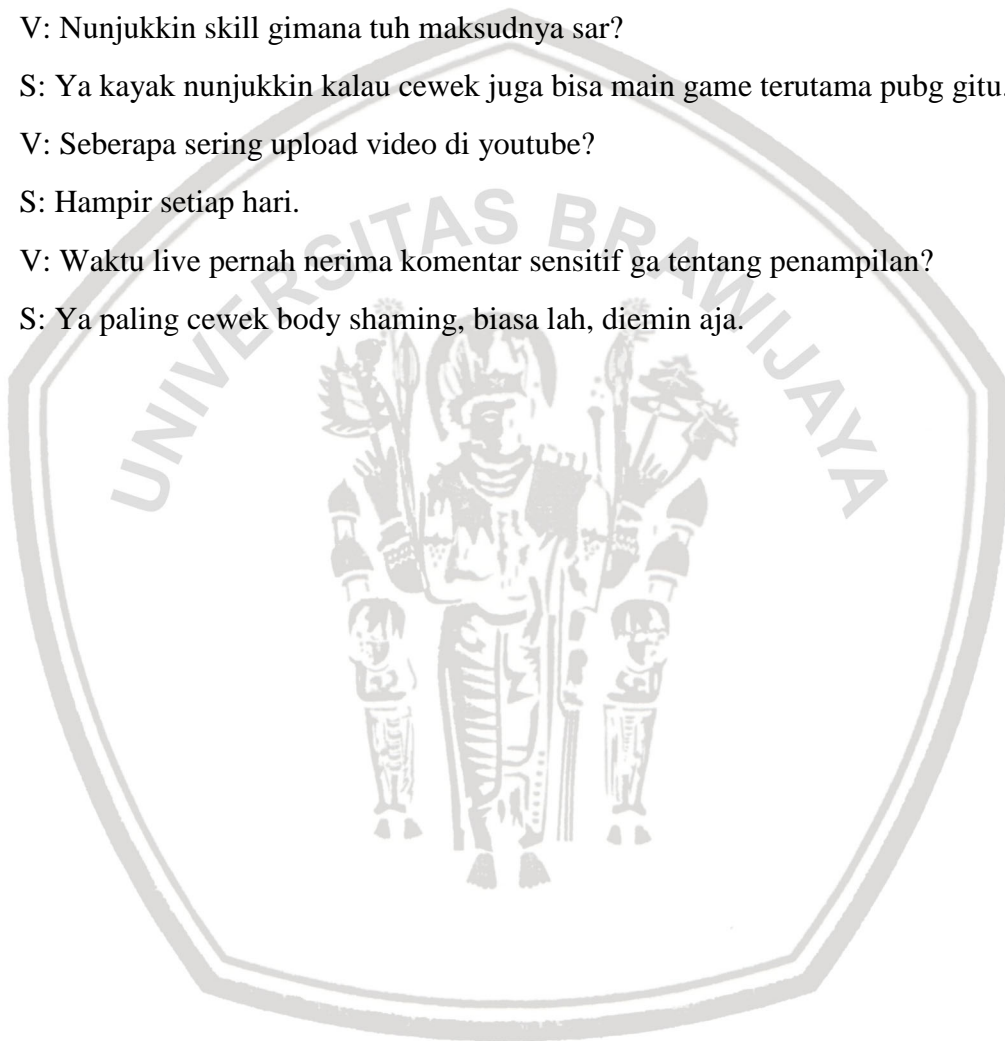
S: Ya kayak nunjukkin kalau cewek juga bisa main game terutama pubg gitu.

V: Seberapa sering upload video di youtube?

S: Hampir setiap hari.

V: Waktu live pernah nerima komentar sensitif ga tentang penampilan?

S: Ya paling cewek body shaming, biasa lah, diemin aja.



No	Personal View	Isi Transkrip	Keterangan	Kategori
1		<p>V: Hallo, Kak Sarah. Saya Viorenita dari Universitas Brawijaya.</p> <p>S: Iya hallo. Gausah panggil kak ah, aku masih 18 tahun.</p> <p>V: Oalah oke sar, langsung mulai aja ya.</p> <p>S: He eh.</p> <p>V: Mungkin bisa kenalin diri dulu dari umur, asal, pekerjaan.</p> <p>S: Hallo namaku Sarah Olivia, Sarah Olivia Santoso, biasa dipanggil Sarah Olivia atau Oliv atau Sarah, lebih dikenal di dunia internet itu viloid, aku umurnya 18 tahun, aku baru lulus sekolah tahun kemarin, sebenarnya satu tahun ini aku pengen fokus didunia karir jadi aku ga kuliah dulu, mungkin kuliahnya tahun depan.</p> <p>V: Asalnya darimana nih sar?</p> <p>S: Asal aku... aku lahir di Jakarta, tinggal di Bekasi dari bayi.</p>	Perkenalan dengan informan	
2		<p>V: Bagaimana kamu mengenal internet dan siapa yang mengenalkan?</p> <p>S: Sebenarnya aku mengenal internet itu dari kelas 5 SD soalnya apa ya, kayak kita itu mau gamau tuh harus kenal internet, soalnya makin canggih kan, apalagi adanya globalisasi kan, terus waktu kelas 5 SD ada tugas yang dimana harus ngeprint dan cari di internet tugas tersebut, gada dibuka soalnya, yauda akhirnya kenal internet dan waktu itu aku ke warung internet, itu pertama kali aku</p>	Penjelasan bagaimana awal mengenal internet	Pengenalan terhadap internet

		<p>ke warnet.</p> <p>V: Kelas 5 SD?</p> <p>S: Yap kelas 5 SD, kalau ga salah umur 9 atau 10 tahun ya.</p> <p>V: Sampai sekarang masih sering ke warnet?</p> <p>S: Emmm udah engga sih, soalnya udah punya komputer sendiri di kamar jadi lebih enak dan lebih praktis.</p>		
3		<p>V: Biasa menggunakan internet dimana aja sar?</p> <p>S: Di... ya dimana saja dan kapan saja, apalagi sekarang emang jamannya gitu kan.</p> <p>V: Terus media yang biasa digunakan untuk mengakses internet?</p> <p>S: Mengakses internet? Handphone, komputer, sama ipad sih.</p> <p>V: Biasa ngapain aja tuh sar dengan menggunakan internet?</p> <p>S: Menggunakan internet, hmm kebetulan aku kerja juga kebanyakan tuh dari dunia internet, kayak contohnya aku live streaming, aku live streaming membutuhkan internet, aku main game juga bikin konten, bikin konten juga butuh internet, upload videonya juga, main gamenya juga butuh internet, terus ya bikin video, live streaming, sama endrose-endrose juga butuh internet juga tuh, semuanya butuh internet sih hidup aku.</p> <p>V: Live streamingnya dimana sar?</p> <p>S: Untuk live streaming sekarang sih, ada tuh nama platformnya nimo tv, dulu aku sering juga live streaming di</p>	Penjelasan mengenai penggunaan internet	Penggunaan internet

		youtube aku, pokoknya udah dari dua tahun yang lalu sih.		
4		<p>V: Menurut kamu game online itu sendiri apa?</p> <p>S: Game online itu ya game yang online haha, maksudnya yang terhubung dengan internet dan enaknye kita bisa kenal banyak orang dari berbagai macam penjuru dunia.</p>	Penjelasan mengenai defenisi game online	<p>Defenisi game online</p> <p><i>Game yang terhubung dengan internet dan terhubung dengan banyak orang secara global.</i></p>
5		<p>V: Yang menarik dari game online itu apa sar?</p> <p>S: Ya itu, kita bisa kenal banyak orang, malah aku kadang kalau main game online tuh sering banget aku kayak ketemu orang piliphina, orang singapore, terus orang luar negeri lah, terus malah aku belajar inggris dari ngobrol-ngobrol sama orang itu sambil main game.</p> <p>V: Selain itu ada lagi ga sar?</p> <p>S: Ya itu sih paling, aku bisa belajar bahasa inggris, ga pake les-les inggris lho aku.</p> <p>V: Wah ketemu orang luar negeri itu dari game apa sar?</p> <p>S: Dari game dota, csgo, game PUBG.</p>	Penjelasan mengenai tentang yang menarik dari game online	<p>Game online menarik</p> <p><i>Bertemu dengan orang banyak dan belajar bahasa.</i></p>
6		<p>V: Pernah main game online apa aja nih sar?</p> <p>S: Pernah main game online? Banyak sih, audition ayodance, pointblank, counter strike, dragon nest, apalagi ya PUBG udah, DOTA, banyak hehehe.</p> <p>V: Kalau untuk sekarang yang paling sering dimainin apa?</p> <p>S: PUBG mobile.</p> <p>V: Kalau di handphone ada main game online ga?</p> <p>S: Banyak.</p>	Penjelasan mengenai game yang pernah dimainkan dan genre game yang disukai	Genre games

		<p>V: Apa aja tuh sar?</p> <p>S: Mobile legends, AOV, PUBG mobile, rangnarok online, fornite sometimes, udah banyak sih.</p> <p>V: Untuk genre games yang kamu suka apa aja sar?</p> <p>S: Sebenarnya awal aku main tuh lebih suka ke MOBA, tapi sekarang ke battle royale sih, soalnya battle royale ini baru, genre baru di dunia games.</p>		
7		<p>V: Awalnya kenal PUBG tuh gimana sar?</p> <p>S: Awalnya kenal PUBG... hmm awalnya tuh kan aku main DOTA dulu tuh, aku sampe ikut turnamen, sampai masuk tim tim gitu buat ikut turnamen, kalau menang kan lumayan tuh dapet duit, kayak kompetisi gitulah, turname itu. And then, semenjak aku dua tahun main DOTA, barulah rilis game baru, genrenya battle royale, battle royale ini apasih kayak berbeda dari game semua game, dan ini bener-bener genre baru battle royale ini, terus yauda adalah namanya PUBG di steam harganya 15 dolar waktu itu kan, yauda aku langsung beli dan emang lagi ngetrend sih tapi ga ngetrend-ngetrend banget soalnya masih dikit orang yang tau itu, aku kan tipe orang yang, ah ini tipe game baru nih, genre baru nih, yauda aku langsung beli ga basi-basi lah.</p> <p>V: Jadi kamu tau sendiri ya PUBG itu?</p> <p>S: Iya tau sendiri.</p> <p>V: Biasa main PUBG dimana</p>	Penjelasan awal mengenal PUBG	PUBG menarik karena merupakan genre baru.

		<p>aja sar?</p> <p>S: Hmm kalau PUBG PC bisanya dirumah lah, kan komputernya dirumah, kalau sekarang kan PUBG mobile itu pake HP, jadi dimana aja bisa main sih, selama koneksi internetnya.</p> <p>V: Media yang digunakan berarti PC sama HP ya?</p> <p>S: He eh atau ga ipad.</p>		
8		<p>V: Seberapa sering sih main PUBG?</p> <p>S: Aku karna seorang streamer, streamer game, jadi aku hmm gimana ya, ada kontraknya sih untuk streaming, aku tuh kerja ada 100an jam perbulan, jadi ya aku sehari bisa main bisa sampai 5 jam 7 jam, malah aku pernah main hampir 20 jam waktu itu.</p> <p>V: Itu diluar streaming?</p> <p>S: Sekalian streaming.</p> <p>V: Wow.</p> <p>S: Ngejar target juga soalnya.</p> <p>V: Tapi kadang diluar streaming masih tetap main ga sar?</p> <p>S: Main juga buat ngerecord game youtube.</p> <p>V: Setiap hari?</p> <p>S: Yap.</p> <p>V: Biasa main sama siapa aja sar?</p> <p>S: Kadang main sama orang random, sama temen dekat, bisa sama orang luar, kadang sama orang china pernah, ketemu orang philiphina sering, ketemu orang thailand sering, india juga sering.</p>	<p>Penjelasan mengenai waktu bermain PUBG</p>	<p><i>Game as social practice</i></p>
9		<p>V: Selain PUBG, game yang segenre PUBG ada yang pernah dimainin ga sar?</p>	<p>Penjelasan mengenai game FPS lainnya</p>	<p>Genre games FPS</p>

		S: FPS? Aku pernah main counter strike global offensive, itu di steam juga. Tapi cuman sebentar doang.		
10		<p>V: Itu kan biasanya didalam PUBG kan ada interaksinya gitu kan, nah kamu menjalankan interaksi seperti apa?</p> <p>S: Interaksi gimana tuh maksudnya?</p> <p>V: Ya sama orang random gimana sama temen gimana, ada bedanya ga?</p> <p>S: Emm ya bedalah. Kalau sama temen sendiri kan bisa ngomong seluas mungkin kayak ngomong yang... kayak apa ya, ya bisa ketawa lepas, ya gimana ya namanya teman kan taulah sifat asli kita. Kalau mungkin sama orang asing kayak perkenalan dulu, hello what is your name bla bla bla, where are you come from, kan soalnya di PUBG tuh ada fasilitas tuh namanya mic, open mic kan, jadi kita bisa berkomunikasi sama siapa pun, sama orang gitu.</p> <p>V: Kalau terkait gameplay?</p> <p>S: Ya kalau sama teman gausah basa-basi taulah gameplay kita yang kayak gimana kan, kalau sama orang asing mungkin harus beradaptasi dulu sih cara mainnya.</p> <p>V: Media interaksi yang biasa digunakan selain mic game apa sar?</p> <p>S: Discord pernah.</p> <p>V: Waktu main selain bahas tentang game itu sendiri, bisa bahas masalah personal ga?</p> <p>S: Personal bisa, terus kayak</p>	<p>Penjelasan mengenai interaksi melalui teknologi komunikasi dan kendalanya.</p>	<p>CMC</p> <p>Komunikasi yang termediasi melalui <i>discord</i> dan lebih intim dengan <i>in group</i>.</p> <p>Komunikasi terkendala pada bahasa.</p>

		<p>misalkan, aku kenalan sama orang papua nih, terus ya ngobrol aja, di papua itu gimana sih daerahnya bla bla bla bla, jadi kan apa ya, dapat wawasan juga gitu kan tentang daerah-daerah yang belum pernah kita kunjungi.</p> <p>V: Selain wawasan yang bisa kamu dapat dari bermain game itu apa sar?</p> <p>S: Bisa belajar bahasa, gaya bahasa, cara ngomong ya banyak sih yang aku dapat.</p>		
11		<p>V: Kan di PUBG biasanya ada role gitu kan ya sar, menurut kamu role di PUBG itu apa aja?</p> <p>S: Role di game PUBG ya, tim back up, tim rush, bisa support, rush itu jatuhnya kayak carry kalau di moba.</p> <p>V: Kalau kamu jatuhnya ke role yang gimana sar?</p> <p>S: Aku bagian carry, bagian maju luan, itu harus punya mental kuat tuh soalnya kan main game PUBG juga deg-degan gitu</p> <p>V: Kenapa tertarik dengan role itu?</p> <p>S: Karena lebih menantang aja.</p>	Menjelaskan mengenai <i>role</i> dalam permainan PUBG	<p>Peran dalam bermain</p> <p>Game menciptakan nilai dan narasi.</p>
12		<p>V: Bugdet yang udah kamu keluarin untuk main PUBG berapa sar?</p> <p>S: Budget berapa ya? Kebetulan gimana ya, aku banyak kenalan orang PUBG juga, jadi sebenarnya aku ga ngeluarin duit, yang ada aku malah nambang duit kesannya, kadang digift, dikasih UC, malah dikasih uang tunai misalkan aku bikin konten tentang PUBG gitu.</p>	Penjelasan mengenai budget dalam permainan PUBG	

13	<p>V: Terus karakter yang kamu gunakan di PUBG perempuan atau laki-laki?</p> <p>S: Perempuan dong</p> <p>V: Alesannya apa tuh?</p> <p>S: Karena apa ya, karena aku cewek kali ya, kalau cowok itu kayak kurang aja sih, kok kurang.</p> <p>V: Kamu suka tampilan karakter yang gimana sar?</p> <p>S: Kan game PUBG itu game realistis kan ya, game tembak-tembak gitu, kalau aku sukanya yang berbau warna hijau biar aku bisa ngumpet dirumput, mau nembak musuh gitu ga kelihatan sama musuhnya, jadi yang ijo-ijo gitu.</p> <p>V: Kalau bajunya suka yang model gimana sar?</p> <p>S: Sukanya sih yang tertutup aja lah, kita pakai budaya timur aja, tertutup gitu kan.</p> <p>V: Karakter kamu merepresentasikan diri kamu ga?</p> <p>S: Hmm iya juga sih, iyalah pasti dong.</p> <p>V: Kalau terkait wajah, rambut, itu gimana?</p> <p>S: Ya ngikutin akulah, kan aku rambutnya pendek, nah karakter aku rambutnya pendek, aku putih karakter aku juga putih, terus aku suka baju hitam baju hijau, nah karakter aku juga gitu, sesuai mood lah pokoknya.</p> <p>V: Di PUBG itu kan kayak ada rewardnya gitu kan, kayak statistik, tier, gitu-gitu, menurut kamu penting ga?</p> <p>S: Penting banget, apalagi kalau kamu pengen masuk ke</p>	<p>Penjelasan mengenai tampilan avatar dalam permainan PUBG</p>	<p>Avatar sebagai representasi diri.</p>
----	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------	------------------------------------------

		<p>tim pro, jadi tim pro yang suka ikut turnamen, orang lihat dari statistik kamu, kalau statistik kamu tinggi ya kemungkinan besar kamu bakal di tes dulu baru masuk, kayak nilai rapot aja gitu, misalnya kamu masuk sekolah, statistik itu kan kayak nilai rapot kita di sekolah gitu.</p> <p>V: Pengen kelihatan jago ga?</p> <p>S: Ya siapa sih yang gamau kelihatan jago gitu kan.</p> <p>V: Alesannya kenapa itu?</p> <p>S: Ya untuk kesenangan sendiri lah.</p> <p>V: Pengen kelihatan lebih jago dari cowok-cowok ga sar?</p> <p>S: Ya pengen lah, malah tuh kalau bisa aku ngomong gitu kan ke teman-teman cowok aku, kalau bisa kalau kalian main game sama aku tuh, kalau bisa gausah anggap aku cowok lah gausah anggep aku cewek, kalau mau marah ya marah silahkan gitu.</p>		
14		<p>V: Kamu sehari-hari ngapain aja nih?</p> <p>S: Live streaming, bikin konten youtube, terus kalau ada yang harus dikerjain, ngisi event offline juga misalkan ngecast game ya ngecaster, kalau misalnya disuruh nge-MC ya nge-MC, terus jadi guest star juga terus jadi narasumber kalau ada event-event game gitu.</p> <p>V: Nah PUBG itu mengganggu keseharian kamu ga?</p> <p>S: Oh engga, malah membantu. Lebih ke mengatur waktu aja sih.</p>	Penjelasan mengenai keseharian dan tanggapan dari orang sekitar.	Tindakan pemain game berkaitan dengan lingkungan.

		<p>V: Udah berapa lama sar main PUBG?</p> <p>S: Kalau PUBG baru rilis aku udah langsung main sih, kayaknya udah hampir 2 tahun deh, hampir ya, kayaknya udah setahun setengah lah, kalau PUBG mobile baru benar-benar baru rilis aku langsung download, dari bulan maret, 18 maret kalau ga salah rilisnya.</p> <p>V: Orang tua atau teman-teman kamu setuju ga kamu main PUBG?</p> <p>S: Orangtua sih setuju, awalnya memang ga setuju kan kalau aku main game, tapi lama-lama setuju karena ada hasilnya gitu kan, kalau teman-teman hmm mungkin ada sih kayak cewek gitu lah, ih kok cewek main game sih kayak lu gada kehidupan lain aja gitu, ngapain kek, kalau cowok kan bisa lebih fun gitu kan diajak main game.</p>		
15		<p>V: Tujuan kamu main PUBG apanih sar?</p> <p>S: Tujuannya? Ada have fun juga bisa menghasilkan uang juga, kalau kita jadi gamer yang produktif, itu aja sih.</p>	Penjelasan tujuan bermain PUBG	PUBG sebagai pengisi waktu dan mendapatkan penghasilan.
16		<p>V: Menurut kamu ada ga bedanya gamers laki-laki dengan gamers perempuan?</p> <p>S: Ada, hmm cowok itu kalau main game itu lebih enak, lebih stabil, karena apa ya, aku pernah baca reset gitu, otak kanan cowok lebih baik daripada cewek, gini deh, sebagai contoh, panikan cewek daripada cowok, jadi cewek kalau main game itu kayak lebih panik-panik gitu,</p>	Penjelasan mengenai perbedaan gamers perempuan dan laki-laki	Gamers perempuan berbeda dengan gamers laki-laki.

		<p>kaget-kagetan juga, beda sama cowok, tapi kelebihan cewek itu bisa multitasking kalau cowok ga bisa kan.</p> <p>V: Terkait gameplaynya ada ga sar?</p> <p>S: Gameplaynya ada, karena cewek lebih panikan jadi kayak apa ya, kurang ya masih tetap pro-an cowok sih, mungkin kalau turnamen gitu enakan cewek lawan cewek kali ya, jadi kayak panik sama panik gitu.</p>		
17		<p>V: Ada yang kamu harapiin ga dari main PUBG?</p> <p>S: Ya aku main game hanya buat for fun aja sih sama nyari duit, jadi semoga gamenya makin rame aja dan gada cheater lah kalau bisa, orang china biasanya cheater.</p> <p>V: Kamu sering ikut turnamen ga sar?</p> <p>S: Turnamen sering, kalau turnamen online hampir sekali dua minggu atau sekali sebulan. Nah kalau turnamen offline nih yang susah, offline itu kan harus face to face, ketemu sama pemain lain, aku pernah sekali ikut turnamen offline dimana aku player cewek sendiri lho, semuanya cowok, seratus eh ga seratus orang juga, emm berapa ya, ya 80 orang lebih lah. Cowok semua, yang cewek aku doang.</p> <p>V: Pernah menang ga?</p> <p>S: Pernah juara 1, dan itu aku salah satu tim yang ada ceweknya pula, orang langsung kaget gitu lah, lah ini cewek yang menang gitu kan terus yauda orang hampir</p>	Menjelaskan mengenai harapan dari bermain PUBG	PUBG sebagai media ekspresi diri.

		<p>ga percaya gitu.</p> <p>V: Tujuan ikut turnamen apa sar?</p> <p>S: Tujuan ikut turnamen ya pertama ngelatih mental, terus biar bisa kelihatan jago, ya siapa sih yang gamau kelihatan jago gitu kan, lagian cewek menang turnamen kapan lagi kan. Terus waktu turnamen itu aku lebih unggul sih, sampai gimana ya, panitianya itu kayak lihatin aku mulu kalau main, terus kalau turnamen gitu kayak ada dokumentasi gitu ya, nah orang dokumentasinya itu fotoin aku terus.</p>		
18		<p>V: Kamu punya channel youtube kan ya sar?</p> <p>S: Punya.</p> <p>V: Udah berapa lama?</p> <p>S: Sebenarnya udah lama tapi baru aktifnya baru 2 bulan ini, 2 bulan atau 3 bulan.</p> <p>V: Tujuan kamu upload video atau live gitu apasih sar?</p> <p>S: Tujuannya menghibur, memperlihatkan gameplay/skill, ngasih tips tips dalam bermain pubg mobile.</p> <p>V: Nunjukkin skill gimana tuh maksudnya sar?</p> <p>S: Ya kayak nunjukkin kalau cewek juga bisa main game terutama pubg gitu.</p> <p>V: Seberapa sering upload video di youtube?</p> <p>S: Hampir setiap hari.</p> <p>V: Waktu live pernah nerima komentar sensitif ga tentang penampilan?</p> <p>S: Ya paling cewek body shaming, biasa lah, diemin aja.</p>	Penjelasan mengenai channel youtube.	



No	Konsep	Dimensi	Indikator	Keterangan
1	Game online	Pemaknaan game online	Defenisi game online	<p>Game online saat ini dimaknai bervariasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Game online merupakan game yang dapat main sekaligus dapat ketemu orang didalam dunia virtual. • Game online merupakan <i>hobby</i> dan untuk mengisi waktu, serta kegiatan positif sebagai alternatif pengganti permainan bagi anak-anak agar tidak bermain diluar sembarangan. • Game online adalah game yang dapat membantu menambah banyak teman dan menambah wawasan.
			Ketertarikan game online	<p>Game saat ini juga sangat menarik bagi perempuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bisa bertemu dengan orang lain • Dapat mengibur • Dapat menambah wawasan dengan saling <i>sharing</i> satu sama lain
			Genre yang disukai	<p>Perempuan saat ini tidak hanya menyukai permainan yang bersifat simulasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perempuan cenderung menyukai permainan yang bersifat <i>survival</i> dan <i>adventure</i>.
		Game online dan gender	Game yang dimainkan	<p>Saat ini, perempuan juga memainkan permainan yang biasa dimainkan oleh laki-laki.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ragnarok, gunbound, audition, counter-strike 1, counter-strike 1 2, RF online, point blank, dota 1, perfect world, dota 2, ayodance, conjuring house, PUBG, PUBG mobile, mobile legend, ROS,

				ROE, 2048.
			Gamers perempuan berbeda dengan gamers laki-laki	<ul style="list-style-type: none"> Laki-laki bermain game dianggap wajar namun ketika perempuan bermain game dianggap sesuatu yang beda. Laki-laki dalam bermain dianggap lebih ambisius dan memiliki pemikiran yang cekatan sedangkan perempuan dalam bermain dianggap lambat dalam berpikir dan kurang dalam menggunakan logika. Laki-laki juga dianggap lebih pemberani dibandingkan perempuan karena perempuan lebih waspada. Perempuan dalam bermain game dianggap memiliki respon yang berlebihan. Contohnya saat bermain PUBG kemudian ketemu musuh, perempuan refleks berteriak.
		Game as sosial pratice	Game bersinggungan dengan kehidupan sehari-hari	<p>Konsumsi game secara berulang dan terus-menerus</p> <ul style="list-style-type: none"> Dimainkan setiap hari sekitar 3-8 jam sehari Dalam game pun, perempuan tetap menyukai kegiatan belanja dan sangat memperhatikan penampilan.
			Game menuntut pemain untuk bertindak	<p>Didalam game juga terdapat peran seperti dalam kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> Pusher: pemain yang maju saat ada musuh Support: pemain yang menyediakan apa yang dibutuhkan oleh pemain lainnya Cover: pemain yang memperhatikan sekitar saat <i>pusher</i> maju.

2	Computer-Mediated-Communication (CMC)	Media yang digunakan	Komunikasi melalui teknologi komunikasi	Gamers perempuan saat ini menggunakan aplikasi <i>discord</i> untuk dapat berinteraksi dengan orang lain saat bermain.
			Hubungan hyper-personal	Lebih nyaman saat berinteraksi dengan teman yang biasanya bermain dengannya. Saat berkomunikasi dengan pemain <i>random</i> justru tidak mengacuhkan. Saat berinteraksi dengan pemain <i>random</i> lebih sulit untuk mengajak kerja sama. Terkadang juga bertemu selain pemain Indonesia sehingga terkendala dengan bahasa yang digunakan.
3	Identitas virtual	Tampilan karakter	Bentuk wajah, rambut, dan warna kulit	Tampilan virtual merepresentasikan tampilan nyata. Bahkan identitas virtual juga menjadi saluran ungkapan yang belum bisa diungkapkan di dunia nyata.
			Statistik permainan	Statistik dalam permainan PUBG sebagian menganggap penting dan sebagian menganggap biasa saja. <ul style="list-style-type: none"> • Statistik penting untuk menunjukkan bahwasanya gamers perempuan juga bisa bermain dengan jumlah <i>kill</i> yang banyak. • Statistik sebagai penilaian untuk diri sendiri, jumlah <i>kill</i> dilihat untuk menilai sejauh mana kemampuan gamers perempuan bermain PUBG.
			Tingkat <i>rank</i>	Gamers perempuan menganggap perlu <i>rank</i> setinggi-tingginya. <ul style="list-style-type: none"> • <i>Rank</i> dianggap sebagai pembuktian bahwasanya gamers perempuan juga bisa main PUBG • <i>Rank</i> sebagai bentuk penilaian terhadap

				<p>kemampuan bermain gamers perempuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Rank</i> setinggi-tingginya untuk menunjukkan bahwasanya perempuan juga bisa bermain PUBG tidak hanya laki-laki saja.
			Tampilan karakter	<p>Karakter yang dipilih oleh gamers perempuan merepresentasinya diri mereka sendiri ataupun dibentuk sesuai dengan yang belum bisa diungkapkan di dunia nyata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dalam permainan bahkan permainan yang bersifat maskulin pun, perempuan tetap menyukai tampilan yang dianggap lucu bagi mereka. • Perempuan tetap menunjukkan tampilan karakter yang feminim seperti crop top, celana pendek (hot pants). Perempuan juga menyukai warna yang feminim seperti warna pink. • Sebagian membentuk karakter sesuai dengan apa yang ingin dilakukan di dunia nyata namun belum dapat tercapai sehingga hal tersebut diekspresikan melalui karakter avatar yang digunakan. Contohnya tampilan seperti <i>avangers</i> dan <i>wonderwoman</i>.
			Skin item	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam permainan bahkan permainan yang bersifat maskulin pun, perempuan tetap menyukai tampilan yang dianggap lucu bagi mereka • Perempuan juga menyukai warna yang feminim seperti warna pink.
4	PUBG	Alasan bermain PUBG		<ul style="list-style-type: none"> • Permainan PUBG dianggap lebih nyata

				<p>dibandingkan game FPS lainnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Awalnya dikarenakan tuntutan pekerjaan namun setelahnya mempunyai perasaan tertantang untuk menunjukkan bahwasanya perempuan tidak hanya menjual penampilannya saja namun juga <i>skill</i> dalam bermain. • PUBG banyak diminati di Indonesia.
		Tujuan bermain PUBG		<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai hiburan dan untuk melatih skill dalam bermain <ul style="list-style-type: none"> • Untuk mencari uang • Senang bermain PUBG • Ingin terlihat jago dalam bermain untuk menunjukkan kualitas dan membuktikan diri . • Untuk mendapatkan <i>rank</i> yang setinggi mungkin agar tidak dipandang remeh oleh orang lain. • Ingin menjadi icon PUBG karena dinilai sebagai perempuan yang jago dalam bermain PUBG. • Ingin menunjukkan bahwasanya tidak hanya laki-laki yang dapat bermain PUBG tetapi perempuan juga bisa.
		Role dalam bermain PUBG		<ul style="list-style-type: none"> • Pusher: pemain yang maju saat ada musuh • Support: pemain yang menyediakan apa yang dibutuhkan oleh pemain lainnya • Cover: pemain yang memperhatikan sekitar saat <i>pusher</i> maju.
5	Youtube	Youtube sebagai media		<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan kemampuan dan

		ekspresi		<p>terodorong untuk mengembangkan e-sports</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingin menunjukkan bahwasanya tidak hanya laki-laki yang dapat bermain PUBG tetapi perempuan juga bisa.
		<i>Youtube</i> sebagai media pekerjaan		<ul style="list-style-type: none"> • Selain memanfaatkan <i>youtube</i> sebagai media ekspresi, gamers perempuan juga memanfaatkan sebagai media ekspresi, gamers perempuan juga memanfaatkan <i>youtube</i> untuk mendapatkan uang yaitu dengan live streaming dan mengunggah video (membuat konten) di channel <i>youtube</i> mereka.
		Komentar di <i>Youtube</i>		<p>Gamers perempuan terkadang mendapatkan komentar yang sensitif terkait dengan penampilan dan gameplay.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terkadang ada yang member komentar “noob” karena setiap permainan dianggap tidak selalu bagus • Komentar yang bersifat seksualitas
		Respon gamers perempuan		<p>Tidak terlalu memikirkan respon yang berkaitan dengan seksualitas tersebut, sehingga langsung “banned” netizen yang memberikan komentar tersebut agar tidak dapat memberikan komentar lagi.</p>

SELECTIVE CODING:

PEMBENTUKAN IDENTITAS *FEMALE GAMERS* PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUNDS (PUBG))

GAME ONLINE

Game online saat ini tidak hanya diartikan hanya sebagai penyedia jasa hiburan dan setiap pemainnya dapat saling terhubung satu sama lainnya. Namun, game online dapat diartikan lain sebagai berikut:

- Game online sebagai hobby dan untuk mengisi waktu, serta kegiatan positif sebagai alternatif pengganti permainan bagi anak-anak agar tidak bermain diluar sembarangan.
- Game online merupakan game yang dapat menambah wawasan dengan saling *sharing* satu sama lain.

GAME AS SOCIAL PRATICE

Game online dianggap sebagai praktik sosial dikarenakan konsumsi dari game yang secara berulang dan terus-menerus serta game dapat bersinggungan dengan kehidupan sehari-hari dan menuntut pemain untuk bertindak. Hal yang dimaksud dalam hal ini adalah sebagai berikut:

- Para gamers perempuan dapat bermain game setiap hari dan sehari dapat menghabiskan waktu bermain sekitar 3-8 jam.
- Dalam game terkhususnya PUBG bahkan terdapat pembagian peran seperti pusher: pemain yang maju saat ada musuh, support: pemain yang menyediakan apa yang dibutuhkan oleh pemain lainnya, cover: pemain yang memperhatikan sekitar saat pusher maju.
- Dalam game pun, perempuan tetap menyukai kegiatan belanja dan sangat memperhatikan penampilan.

GENDER DAN GAMES ONLINE

Dalam permainan perempuan cenderung dikonstruksi bahwasanya perempuan lemah dan laki-laki kuat.

- Saat ini, perempuan tidak hanya tertarik terhadap permainan yang bersifat menciptakan atau bersifat simulasi tetapi permainan yang biasanya dimainkan oleh laki-laki seperti counter-strike, point blank, dota, PUBG, dan ROS.
- Laki-laki bermain game dianggap wajar namun ketika perempuan bermain game dianggap sesuatu yang beda.
- Laki-laki dalam bermain dianggap lebih ambisius dan memiliki pemikiran yang cekatan sedangkan perempuan dalam bermain dianggap lambat dalam berpikir dan kurang dalam menggunakan logika. Laki-laki juga dianggap lebih pemberani dibandingkan perempuan karena perempuan lebih waspada.
- Perempuan dalam bermain game dianggap memiliki respon yang berlebihan. Contohnya saat bermain PUBG kemudian ketemu musuh, perempuan refleks berteriak.

COMPUTER-MEDIATED-COMMUNICATION (CMC)

- Gamers perempuan saat ini menggunakan aplikasi *discord* untuk dapat berinteraksi dengan orang lain saat bermain. *Discord* adalah aplikasi gaming untuk para gamers agar dapat saling bertukar pesan atau berkomunikasi.
- Para gamers perempuan lebih nyaman saat berinteraksi dengan teman yang biasanya bermain dengannya. Saat berkomunikasi dengan pemain *random* justru tidak mengacuhkan. Saat berinteraksi dengan pemain *random* lebih sulit untuk mengajak kerja sama. Terkadang juga bertemu selain pemain Indonesia sehingga terkendala dengan bahasa yang digunakan.

PUBG

- Beberapa alasan gamers perempuan memilih PUBG diantaranya PUBG banyak diminati di Indonesia, PUBG dianggap lebih nyata dibandingkan game FPS lainnya, tertantang untuk menunjukkan bahwasanya perempuan tidak hanya menjual penampilannya saja namun juga *skill* dalam bermain.
- Beberapa tujuan gamers perempuan memainkan PUBG diantaranya sebagai hiburan dan untuk melatih skill, untuk mencari uang, untuk menunjukkan kualitas dan membuktikan diri agar tidak dipandang remeh oleh orang lain, dan ingin menjadi icon PUBG.
- Role setiap gamers perempuan bergantung kepada kepribadian masing-masing ada yang sebagai pusher yaitu pemain yang maju saat ada musuh dan support: pemain yang menyediakan apa yang dibutuhkan oleh pemain lainnya.

IDENTITAS VIRTUAL

- Para gamers perempuan membentuk tampilan virtual yang merepresentasikan tampilan nyata. Bahkan identitas virtual juga menjadi saluran ungkapan yang belum bisa diungkapkan di dunia nyata
- Statistik dan tingkat *rank* dalam PUBG penting bagi para gamers perempuan untuk menilai sejauh mana kemampuan gamers perempuan bermain PUBG, untuk menunjukkan bahwasanya gamers perempuan juga bisa bermain
- Perempuan tetap menunjukkan tampilan karakter yang feminim seperti crop top, celana pendek (hot pants). Perempuan juga menyukai warna yang feminim seperti warna pink.

YOUTUBE

- Adapun beberapa tujuan gamers perempuan dalam hal memiliki channel *youtube* diantaranya untuk menunjukkan kemampuan bahwasanya tidak hanya laki-laki yang dapat bermain PUBG tetapi perempuan juga bisa dan terdorong untuk mengembangkan e-sports, serta untuk mendapatkan uang.

Gamers perempuan terkadang mendapatkan komentar yang sensitif terkait dengan penampilan dan gameplay yaitu komentar yang bersifat seksualitas tetapi para gamers perempuan tidak terlalu memikirkan respon yang berkaitan dengan seksualitas tersebut karena pada awalnya mereka tidak menunjukkan tampilan yang senonoh, sehingga langsung “banned” netizen yang memberikan komentar tersebut agar tidak dapat memberikan komentar lagi.

